F

WK-3000
WK-3500

MODE D'EMPLOI

WK3000/3500-F-1

CASIO

WK3000_f_cover.p65 1 03.10.8, 3:31 PM

Important !

Veuillez noter les informations suivantes avant d'utiliser le produit, car elles sont importantes.

- Avant d'utiliser l'adaptateur secteur AD-12 en option pour alimenter ce produit, assurez-vous qu'il n'est pas endommagé. Vérifiez soigneusement si le cordon d'alimentation n'est pas coupé, les fils à nu ou s'il ne présente pas d'autres dommages. Ne jamais laisser un enfant utiliser un adaptateur sérieusement endommagé.
- Ne jamais essayer de recharger les piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas utiliser des piles usées avec des piles neuves.
- Utiliser les piles recommandées ou de même type.
- Toujours s'assurer que les pôles positifs (+) et négatifs (–) sont dirigés correctement, comme indiqué à côté du logement des piles.
- Remplacer les piles dès que possible lorsqu'elles sont faibles.
- Ne pas court-circuiter les pôles des piles.
- Ce produit n'est pas destiné aux enfants de moins 3 ans.
- N'utiliser que l'adaptateur secteur CASIO AD-12.
- L'adaptateur secteur n'est pas un jouet.
- Ne pas oublier de débrancher l'adaptateur secteur avant de nettoyer le produit.

CE
CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Cette marque n'est valide que dans les pays de l'UE.
Veuillez conserver ces informations comme référence future.

735A-F-002A

Précautions concernant la sécurité

Toutes nos félicitations pour l'achat de cet instrument de musique électronique CASIO.

- Avant d'utiliser l'instrument, veuillez lire avec attention ce mode d'emploi.
- Conservez-le en lieu sur pour toute référence future.

Symboles

Divers symboles sont utilisés dans ce mode d'emploi et sur le produit proprement dit pour que le clavier soit utilisé correctement et en toute sécurité et pour éviter toute blessure et tout dommage. Ces symboles ainsi que leur signification sont expliqués ci-dessous.

⚠ DANGER

Ce symbole indique une information qui crée un risque de mort ou de blessures graves si elle est ignorée ou mal appliquée.

⚠ AVERTISSEMENT

Cette indication signale un point pouvant entraîner la mort ou des blessures graves si le produit n'est pas utilisé correctement et cette indication ignorée.

⚠ ATTENTION

Cette indication signale un point pouvant entraîner des blessures et éventuellement des dommages matériels si le produit n'est pas utilisé correctement et cette indication ignorée.

Exemples de symboles

Le triangle (△) signifie que l'utilisateur doit être prudent. (L'exemple de gauche indique la possibilité d'un choc électrique.)

Le cercle barré (⃠) indique que le point mentionné ne doit pas être effectué. Les indications dans ou juxtaposées à ce symbole sont strictement interdites. (Dans l'exemple de gauche, le démontage est interdit.)

Le point noir (●) signifie que le point indiqué doit être effectué. Les indications à l'intérieur de ce symbole sont des points qu'il faut absolument effectuer. (Dans l'exemple de gauche, il faut débrancher la fiche de la prise électrique.)

⚠ DANGER

Piles alcalines
Si le liquide des piles alcalines rentrent dans vos yeux vous devez:
1. Vous rincer les yeux. Ne pas les frotter!
2. Contacter immédiatement votre médecin.

Le liquide des piles alcalines peut rendre aveugle.

⚠ AVERTISSEMENT

Attention à la fumée, aux odeurs anormales ou à une surchauffe du produit
L'emploi du produit malgré un dégagement de fumée, une odeur anormale, ou une surchauffe expose à un risque d'incendie et d'électrocution. Prenez immédiatement les mesures suivantes en cas d'anomalie.
1. Eteindre le produit.
2. Si un adaptateur secteur est utilisé, le débrancher de la prise secteur.
3. Contacter son revendeur d'origine ou un service après-vente CASIO.

Adaptateur secteur
Un emploi inadéquat de l'adaptateur secteur peut provoquer un incendie et un choc électrique. Veillez à toujours prendre les précautions suivantes.
- Veuillez n'utiliser que l'adaptateur secteur spécifié pour ce produit.
- Utiliser une source d'alimentation ayant la tension mentionnée sur l'adaptateur secteur.
- Ne pas surcharger les prises électriques ni les cordons-rallonge.

Adaptateur secteur
Un emploi inadéquat du cordon électrique de l'adaptateur secteur peut l'endommager ou le rompre, et provoquer un risque d'incendie et d'électrocution. Il est indispensable de toujours prendre les précautions suivantes.
- Ne jamais poser d'objets lourds sur le cordon d'alimentation ni l'exposer à la chaleur.
- Ne jamais essayer de modifier le cordon d'alimentation ni trop le plier.
- Ne jamais tordre ni tirer sur le cordon d'alimentation.
- Si le cordon d'alimentation ou la fiche devait être endommagé, contactez votre revendeur ou un service après-vente CASIO.

Adaptateur secteur
Pour éviter tout risque d'électrocution, ne jamais toucher l'adaptateur secteur avec des mains mouillées.

Piles
Un emploi inadéquat des piles peut causer une fuite et endommager les objets environnants, ou bien faire exploser les piles et provoquer un incendie ou des blessures. Il est indispensable de toujours prendre les précautions suivantes.
- Ne jamais essayer d'ouvrir des piles ni de les mettre en court-circuit.
- Ne jamais exposer des piles à la chaleur ou les incinérer.
- Ne jamais utiliser des piles neuves avec des piles usées.
- Ne jamais utiliser des piles de type différent.
- Ne pas charger les piles.
- S'assurer que les pôles positifs (+) et négatifs (–) des piles sont dirigés dans le bon sens.

Ne pas incinérer le produit.
Ne jamais jeter le produit au feu. Ceci peut provoquer une explosion et crée un risque d'incendie et de blessures.

Attention à l'eau et aux matières étrangères
L'eau, les liquides et les matières étrangères (objets métalliques, etc.) exposent à un risque d'incendie et d'électrocution s'ils tombent dans le produit. Si l'une de ces matières pénètre dans le clavier, prenez immédiatement les mesures suivantes.
1. Eteindre le produit.
2. Si un adaptateur secteur est utilisé, le débrancher de la prise secteur.
3. Contacter son revendeur d'origine ou un service après-vente CASIO.

Démontage et modification
Ne jamais essayer de démonter ce produit ni de le modifier de quelque manière que ce soit. Ceci peut exposer à un choc électrique, à des brûlures ou à d'autres blessures. Confiez tout contrôle, réglage et entretien internes à votre revendeur d'origine ou à un service après-vente CASIO.

735A-F-004A

WK3000_f_01-09.p65 2 03.10.8, 3:30 PM

Chute et choc
L'emploi de l'appareil après une chute ou un choc violent crée un risque d'incendie et de choc électrique. Le cas échéant, il est indispensable de prendre les mesures suivantes.
1. Eteindre le produit.
2. Si un adaptateur secteur est utilisé, le débrancher de la prise secteur.
3. Contacter son revendeur d'origine ou un service après-vente CASIO.

Sacs d'emballage en plastique.
Ne pas mettre sur la tête ni dans la bouche le sac en plastique dans lequel est emballé le produit. Ceci expose à des risques d'asphyxie.
Cette recommandation concerne tout particulièrement les familles ayant des enfants en bas âge.

Ne pas monter sur le produit ou le support.*
Le produit ou le support risque de blesser quelqu'un en se renversant ou tombant. Cette recommandation concerne tout particulièrement les familles ayant des enfants en bas âge.

Emplacement
Evitez de poser le produit sur un support instable, une surface inégale ou tout autre endroit instable. Le produit risque de blesser quelqu'un en tombant.

⚠ ATTENTION

Adaptateur secteur
Un emploi inadéquat de l'adaptateur secteur expose à un risque d'incendie et d'électrocution. Il est indispensable de toujours prendre les précautions suivantes.
- Ne jamais mettre le cordon d'alimentation près d'un appareil de chauffage ou d'une source de chaleur.
- Ne jamais tirer sur le cordon d'alimentation pour le débrancher. Toujours saisir la fiche pour débrancher le cordon.

Adaptateur secteur
Un emploi inadéquat de l'adaptateur secteur expose à un risque d'incendie et d'électrocution. Il est indispensable de toujours prendre les précautions suivantes.
- Enfoncer la fiche de l'adaptateur secteur à fond dans la prise secteur.
- Débrancher l'adaptateur secteur de la prise secteur en cas de foudre, de voyage ou d'une longue absence).
- Au moins une fois par an, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur et essuyez-la bien autour des broches pour enlever toute la poussière.

Changement de place du produit
Avant de changer le produit de place, débrancher l'adaptateur secteur de la prise secteur et tous les autres câbles et cordons de liaison. Afin d'éviter tout dommage aux cordons et tout risque d'incendie et de choc électrique, ne laisser aucun cordon raccordé.

Nettoyage
Avant de nettoyer le produit, débranchez-le de l'adaptateur secteur pour éviter tout risque d'incendie et d'électrocution. S'il reste branché, l'adaptateur secteur peut causer un incendie et un choc électrique.

Piles
Un emploi inadéquat des piles peut causer une fuite et endommager les objets environnants, ou bien une explosion et provoquer un incendie ou des blessures. Il est indispensable de toujours prendre les précautions suivantes.
- N'utiliser que les piles spécifiées pour ce produit.
- Enlever les piles du produit si celui-ci ne doit pas être utilisé pendant longtemps.

Précautions concernant la sécurité

Prises
Ne raccorder que les appareils et périphériques spécifiés aux prises du produit. Le raccordement de tout autre appareil peut exposer à un incendie et à un choc électrique.

Emplacement
Afin d'éviter tout risque d'incendie et d'électrocution, ne pas installer le produit aux endroits suivants.
- Endroits exposés à une forte humidité ou à une poussière intense.
- A proximité de coins cuisine et aux endroits exposés aux vapeurs grasses.
- A proximité d'un appareil de chauffage, sur un tapis chauffant, en plein soleil, à l'intérieur d'une véhicule garé en plein soleil, et à tout autre endroit exposé à une température élevée.

Ecran
- Ne pas appuyer sur le panneau LCD de l'écran ni le soumettre à des chocs violents. Il est possible de se blesser en cas de bris de verre du panneau LCD.
- Si l'écran LCD devait se fissurer ou se briser, ne pas toucher le liquide à l'intérieur de l'écran. Ce liquide peut provoquer des irritations de la peau.
- Si le liquide de l'écran LCD rentrait dans votre bouche, lavez-vous immédiatement la bouche avec de l'eau et consultez un médecin.
- Si le liquide de l'écran LCD rentrait dans vos yeux ou se répandait sur votre peau, nettoyez-les immédiatement à l'eau pendant au moins 15 minutes et consultez un médecin.

Volume sonore
Ne pas écouter à volume élevé pendant longtemps. Cette précaution est particulièrement importante lorsqu'on utilise un casque. A long terme, une exposition continue à des sons très forts peut causer des problèmes auditifs.

Objets lourds
Ne jamais poser d'objets lourds sur le produit
Une personne risque d'être blessée par une chute du support ou de l'objet.

Assemblage du support*
Le support risque de tomber et de blesser quelqu'un s'il n'est pas bien assemblé.
Le support doit être assemblé conformément aux instructions fournies. Le produit doit aussi être installé correctement sur le support.

* Support disponible en option.

IMPORTANT!

Remplacez rapidement les piles ou utilisez un adaptateur secteur quand les symptômes suivants apparaissent.

- Témoin d'alimentation faiblement éclairé
- Mise sous tension de l'instrument impossible
- Affichage instable, sombre ou à peine visible
- Volume des haut-parleurs/casque d'écoute anormalement bas
- Distorsion de la sortie sonore
- Interruption occasionnelle du son lorsque vous jouez à un volume élevé
- Panne d'alimentation subite lorsque vous jouez à un volume élevé
- Instabilité ou assombrissement de l'affichage lorsque vous jouez à un volume élevé
- Sortie sonore continue même lorsque vous avez relâché une touche
- Sonorité totalement différente de la sonorité choisie
- Motif rythmique ou morceau de démonstration anormal
- Perte de puissance, distorsion du son ou baisse de volume quand des données sont reproduites à partir d'un ordinateur ou d'un appareil MIDI
- Coupure subite d'électricité pendant la lecture ou l'écriture sur une disquette (WK-3500 seulement)

735A-F-006A

WK3000_f_01-09.p65 4 03.10.8, 3:30 PM

Introduction

Toutes nos félicitations pour l'achat de cet instrument de musique CASIO. Ce clavier présente les caractéristiques et fonctions suivantes.

❒ 516 sonorités parmi lesquelles des sonorités avancées plus riches

300 sonorités avancées sont programmées avec des sonorités DSP pour rendre le son encore plus riche et puissant. Les sonorités avancées, comme le piano stéréo et le piano électrique trémolo optimisent les sonorités de piano classique et de piano électronique pour créer un son totalement inédit.

❒ 50 sonorités d'orgue à tirettes harmoniques

Outre les 516 sonorités standard, le clavier offre aussi 50 sonorités d'orgue authentiques. Les sonorités d'orgue peuvent être contrôlées par neuf tirettes harmoniques. Vous pouvez aussi sélectionner les percussions ou le bruit de commutation aléatoire (key click) et éditer les paramètres des sonorités préréglées qui pourront ensuite être enregistrées. Vous pouvez ainsi enregistrer 100 sonorités de votre crû.

❒ Mémoire flash

La mémoire flash permet d'élargir le choix de sonorités et de rythmes en téléchargeant des données du CASIO MUSIC SITE ou d'autres sources. Vous pouvez en outre enregistrer jusqu'à 200 fichiers de musique de format SMF.

❒ Bouton PIANO SETTING

Le clavier peut être instantanément configuré comme piano par pression d'un seul bouton.

❒ 140 rythmes préréglés + 16 rythmes personnalisés

Un choix de 140 rythmes avec des accompagnements pour tous les types de musique, du rock au jazz en passant par la musique Pop.Vous pouvez aussi transférer des données d'accompagnement de votre ordinateur dans la mémoire du clavier et en sauvegarder 16 comme rythmes personnalisés.

❒ Accompagnement automatique

Appliquez simplement un accord pour que le rythme, la basse et les accords correspondants soient automatiquement joués. Le préréglage monotouche rappelle instantanément la sonorité et le tempo les mieux adaptés au rythme que vous utilisez.

❒ Grand écran indiquant une foule d'informations

Le grand écran intégré indique les noms d'accords, le réglage de tempo, des informations concernant le clavier, les notes jouées sur une portée et bien d'autres choses encore. Grâce au rétro-éclairage, l'affichage est bien visible même dans l'obscurité totale.

❒ Mémorisation de morceaux

Enregistrez jusqu'à six parties avec leur sonorité, volume, position stéréo et d'autres paramètres pour les reproduire ultérieurement. Un véritable ensemble peut aussi être créé avec l'accompagnement automatique.

❒ Synthétiseur

Transformez les sonorités du clavier pour créer des sons originaux. La mémoire peut contenir jusqu'à 120 sons de votre crû qui pourront être rappelés tout comme les sonorités du clavier.

❒ Compatibilité General MIDI

Les sonorités General MIDI de ce clavier vous permettent de raccorder un ordinateur personnel pour tirer parti de toutes les capacités offertes par la musique informatisée. Ce clavier peut être utilisé comme source sonore ou comme dispositif de saisie et reproduire les enregistrements General MIDI en vente dans le commerce.

❒ Effets puissants

Tout un ensemble d'effets puissants, comme le DSP, la réverbération, le chorus et bien d'autres, permet d'obtenir exactement le son souhaité. Vous pouvez même changer les divers paramètres des effets pour en créer d'autres encore plus originaux. Un égaliseur à 4 bandes est également inclus.

❒ Mixeur

Vous pouvez spécifier la sonorité, le volume, la position stéréo et d'autres paramètres pour chaque accompagnement automatique. Vous pouvez aussi contrôler ces paramètres pour chaque canal pendant la transmission de données MIDI.

❒ Mémoire de préréglages

Les préréglages du clavier peuvent être enregistrés dans la mémoire pour être utilisés au moment opportun. En tout 32 préréglages (4 préréglages x 8 banques) peuvent être enregistrés dans la mémoire.

❒ Téléchargement de données informatiques

Vous pouvez télécharger des données du CASIO MUSIC SITE sur votre ordinateur.

❒ Logement de carte SmartMedia™

L'emploi de carte SmartMedia facilite le transfert de données de l'ordinateur sur le clavier et permet d'enregistrer de grosses quantités de données qui pourront aisément être rappelées au moment opportun. La carte peut aussi contenir des fichiers MIDI (SMF) qui pourront être reproduits sur le clavier.

❒ Lecteur de disquette (WK-3500 seulement)

Vos propres sonorités et les morceaux enregistrés dans la mémoire peuvent être sauvegardés sur une disquette. La disquette peut aussi contenir des fichiers MIDI (SMF) qui pourront être reproduits sur le clavier.

Sommaire

Précautions concernant la sécurité F-1

Introduction F-5

Sommaire F-7

Guide général F-10

Fixation du pupitre F-11

Ecoute d'un morceau de démonstration F-12

A propos de l'affichage F-14

Alimentation F-16

Utilisation des piles F-16

Utilisation de l'adaptateur secteur F-17

Mise hors tension automatique F-17

Mise hors tension du clavier F-18

Contenu de la mémoire F-18

Raccordements F-19

Opérations de base F-22

Pour jouer au clavier F-22

Sélection d'une sonorité F-22

Bouton PIANO SETTING F-24

Utilisation de la molette PITCH BEND ... F-25

Utilisation de la MODULATION F-25

Utilisation du mode Orgue à tirettes harmoniques F-26

Pour selectionner une sonorité d'orgue F-28

Pour éditer une sonorité d'orgue F-28

Détails des paramètres F-29

Pour sauvegarder une sonorité d'orgue modifiée F-30

Application d'effets aux sonorités F-31

Blocs d'effets F-31

Sélection du type de DSP F-32

A propos du bouton DSP F-34

Sélection de REVERB F-34

Sélection de CHORUS F-36

Utilisation de l'égaliseur F-37

Accompagnement automatique F-38

A propos du bouton MODE F-38

Sélection d'un rythme F-39

Exécution d'un rythme F-39

Réglage du tempo F-39

Utilisation de l'accompagnement automatique F-40

Utilisation d'une introduction F-43

Utilisation d'une insertion F-43

Utilisation d'une variation rythmique F-43

Début de rythme et d'accompagnement synchronisé F-44

Sommaire

Achèvement par un motif final F-44

Utilisation de la correction monotouche F-45

Utilisation de l'auto-harmonisation F-45

Réglage du volume de l'accompagnement F-46

Mixeur F-47

Que peut-on faire avec le mixeur F-47

Mise en et hors service des canaux F-47

Utilisation du mode Édition de paramètres F-48

Fonctionnement des paramètres F-49

Mode Synthétiseur F-51

Fonctions du mode Synthétiseur F-51

Création d'une sonorité personnalisée ... F-54

Mémorisation d'une sonorité personnalisée F-57

Mémoire de préréglages F-59

Fonctions de la mémoire de préréglages F-59

Pour sauvegarder une configuration dans la mémoire de préréglages F-60

Pour rappeler une configuration de la mémoire F-60

Mémoire de morceaux F-61

Pistes F-61

Opérations de base F-61

Enregistrement en temps réel F-62

Réglages du mode Mixeur F-63

Reproduction d'un morceau enregistré dans la mémoire F-64

Enregistrement d'une mélodie et d'accords avec l'enregistrement échelonné F-64

Enregistrement de plusieurs pistes F-67

Correction d'erreurs survenues pendant l'enregistrement échelonné F-69

Édition du contenu de la mémoire F-70

Edition d'un morceau F-72

Réglages du clavier F-74

Utilisation de la superposition de sonorités F-74

Utilisation du partage de clavier F-75

Utilisation simultanée de la superposition et du partage F-76

Transposition du clavier F-77

Utilisation de la réponse au toucher F-78

Accordage du clavier F-78

Changement d'autres réglages F-79

Utilisation du lecteur SMF ... F-84

Reproduction d'un fichier SMF F-86

Configuration d'autres réglages F-87

MIDI F-89

Qu'est-ce que MIDI ? F-89

General MIDI F-89

Envoi et réception de messages MIDI ... F-90

Réglages MIDI F-90

Téléchargement de données F-91

Sauvegarde de données F-92

Utilisation d'une carte SmartMedia F-93

Utilisation du lecteur de disquette (WK-3500 seulement) F-94

Utilisation d'un support d'enregistrement F-96

Sauvegarde de fichiers F-98

Chargement d'un fichier F-99

Changement du nom d'un fichier F-100

Suppression d'un fichier F-101

Formatage d'un support d'enregistrement F-102

Saisie de caractères F-103

Messages d'erreur de carte SmartMedia F-104

Messages d'erreur de lecteur de disquette (WK-3500 seulement) F-105

En cas de problème F-106

Spécifications F-109

Entretien de l'instrument ... F-112

Appendice A-1

Liste des sonorités A-1

Liste des sons de percussions A-12

Liste des rythmes A-14

Charte des accords FINGERED A-15

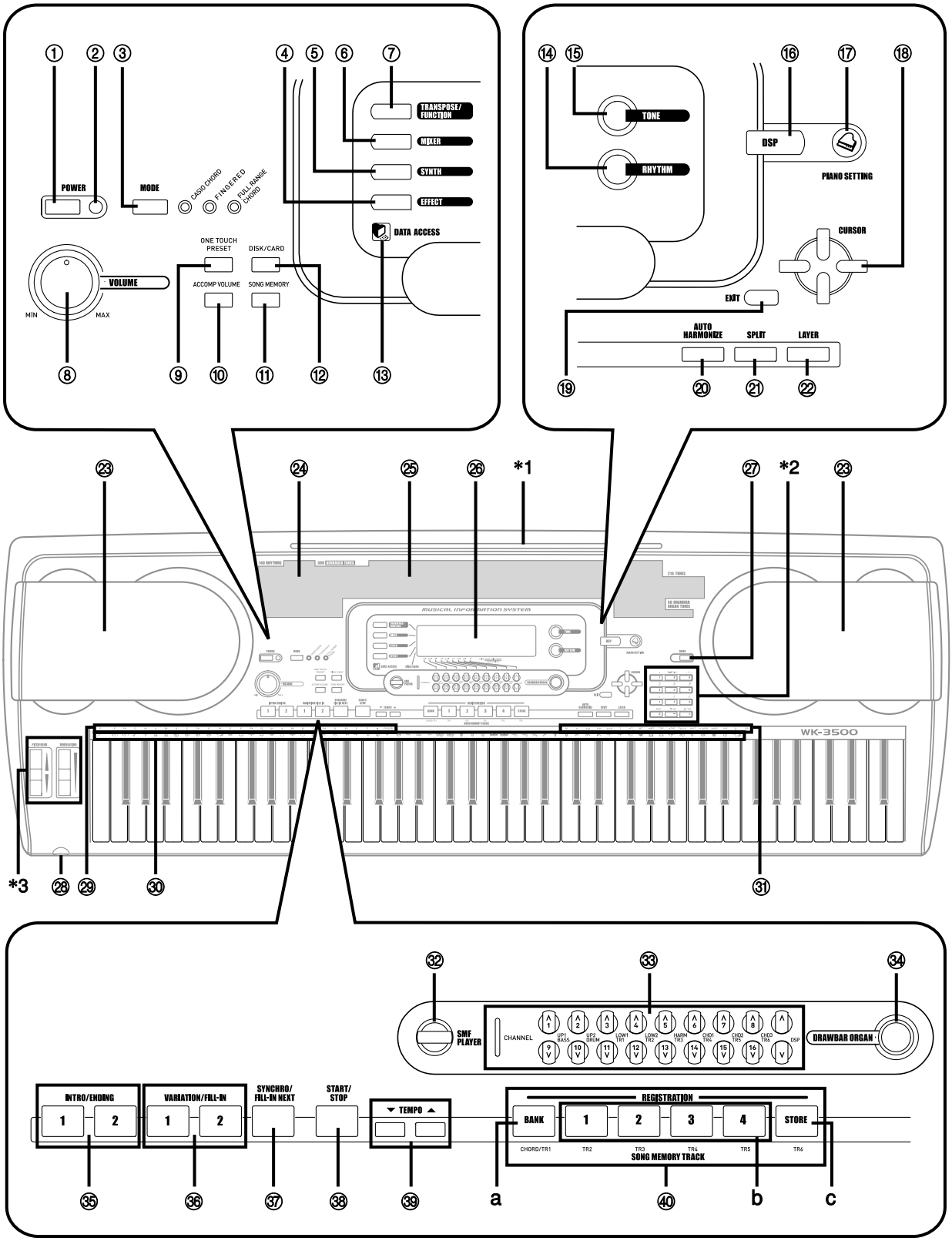
Liste d'effets A-17

Liste des algorithmes DSP A-19

MIDI Implementation Chart

Les noms de société et de produits mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées de tiers.

Guide général



735A-F-012A

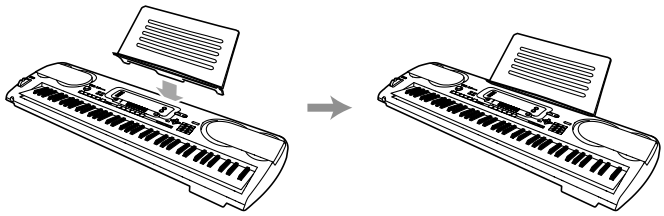
WK3000_f_10-25.p65 10 03.10.8, 3:30 PM

• Dans ce mode d'emploi, les illustrations représentent le WK-3500.

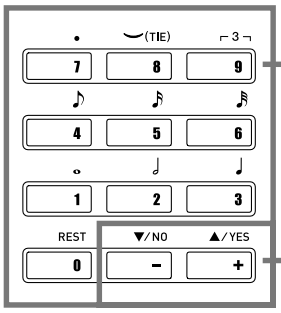
① Bouton POWER (alimentation)
② Témoin d'alimentation
③ Bouton MODE (mode)
④ Bouton EFFECT (effet)
⑤ Bouton SYNTH (synthétiseur)
⑥ Bouton MIXER (mixeur)
⑦ Bouton TRANSPOSE/FUNCTION (transposition/fonction)
⑧ Bouton VOLUME (volume)
⑨ Bouton ONE TOUCH PRESET (préréglage monotouche)
⑩ Bouton ACCOMP VOLUME (volume de l'accompagnement)
⑪ Bouton SONG MEMORY (mémoire de morceaux)
⑫ ●WK-3500
Bouton DISK/CARD (disquette/carte)
●WK-3000
Bouton CARD (carte)
⑬ Témoin DATA ACCESS (accès aux données)
⑭ Bouton RHYTHM (rythme)
⑮ Bouton TONE (sonorité)
⑯ Bouton DSP (processeur numérique)
⑰ Bouton PIANO SETTING (réglage piano)
⑱ Boutons CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] (directionnels)
⑲ Bouton EXIT (sortie)
⑳ Bouton AUTO HARMONIZE (auto-harmonisation)
㉑ Bouton SPLIT (partage du clavier)
㉒ Bouton LAYER (superposition de sonorités)
㉓ Haut-parleur
㉔ Liste des rythmes
㉕ Liste des sonorités
㉖ Afficheur
㉗ Bouton DEMO (démonstration)*4
㉘ ●WK-3500
Prise PHONES (casque)
●WK-3000
Prise PHONES/OUTPUT (écouteurs/sortie)
㉙ Noms des fondamentales d'accords
㉚ Liste des instruments de percussion
㉛ Noms des types d'accords
㉜ Bouton SMF PLAYER (lecteur SMF)
㉝ Bouton CHANNEL (canal) (1-16, DSP)/ tirettes harmoniques
㉞ Bouton DRAWBAR ORGAN (orgue à tirettes harmoniques)
㉟ Boutons INTRO/ENDING 1/2 (motif intro/final)
㊱ Boutons VARIATION/FILL-IN 1/2 (variation/insertion)
㊲ Bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT (synchro/insertion suivante)
㊳ Bouton START/STOP (marche/arrêt)
㊴ Boutons TEMPO (tempo)
㊵ Boutons SONG MEMORY TRACK (piste de la mémoire de morceaux)
a) Bouton BANK (banque)
b) Bouton REGISTRATION (préréglages enregistrés)
c) Bouton STORE (enregistrer)

Fixation du pupitre*1

Insérez le pupitre dans la rainure se trouvant sur le clavier, comme indiqué sur l'illustration.



*2



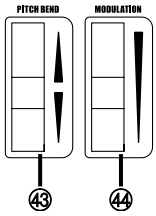
㊶ Touches numériques

㊷ Touches [+]/[–] (YES/NO) (Oui/Non)

- Pour la saisie de nombres lors du changement de réglage.
- Les valeurs peuvent être augmentées ou diminuées par une pression de [+] et de [–].

*3

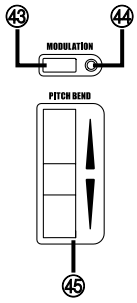
• **WK-3500**



㊸ Molette PITCH BEND

㊹ Molette MODULATION

• **WK-3000**



㊸ Bouton MODULATION

㊹ Témoin de bouton MODULATION

㊺ Molette PITCH BEND

Ecoute d'un morceau de démonstration*4

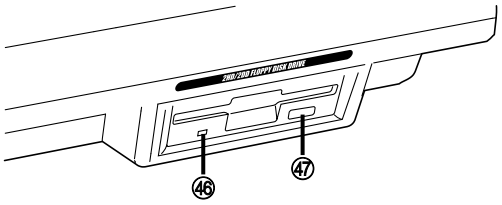
Il suffit d'appuyer sur le bouton DEMO pour écouter les morceaux de démonstration. Il y a 3 morceaux de démonstration qui peuvent être lus sans interruption. Pour arrêter ces morceaux, appuyez sur le bouton DEMO ou sur le bouton START/STOP.

REMARQUE

- Pour écouter le morceau suivant, appuyez simplement sur les boutons [+]/[–].
- Pendant l'écoute d'un morceau de démonstration, le bouton PIANO SETTING, la superposition de sonorités et le partage de clavier sont désactivés.

Panneau avant

• WK-3500 seulement

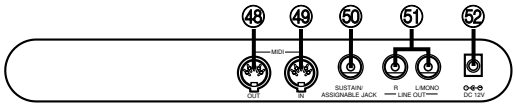


㊻ Témoin d'accès

㊼ Bouton d'éjection

Panneau arrière

• WK-3500



㊽ Borne MIDI OUT (sortie Midi)

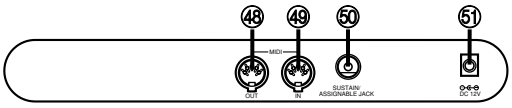
㊾ Borne MIDI IN (entrée Midi)

㊿ Prise SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK (pédale de sustain/assignable)

(51) Borne LINE OUT R, LINE OUT L/MONO (sortie de ligne G, D/mono)

(52) Borne DC 12V (courant continu)

• WK-3000



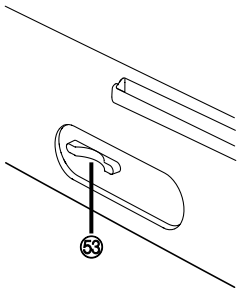
㊽ Borne MIDI OUT (sortie Midi)

㊾ Borne MIDI IN (entrée Midi)

㊿ Prise SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK (pédale de sustain/assignable)

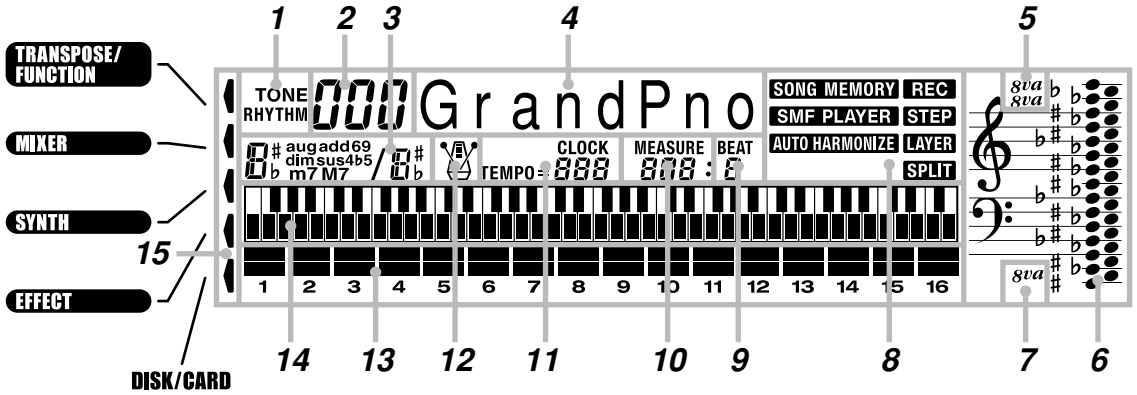
(51) Borne DC 12V (courant continu)

Panneau arrière



(53) Logement de carte

A propos de l'affichage



1. Indicateur TONE/RHYTHM
TONE est indiqué pendant la sélection et l'affichage d'une sonorité tandis que RHYTHM est indiqué pendant la sélection et l'affichage d'un rythme.

2. Numéro de sonorité/rythme (zone numérique)
Numéro de la sonorité ou du rythme actuellement sélectionné. Le terme TONE/RHYTHM indique s'il s'agit d'une sonorité ou d'un rythme. D'autres types d'informations apparaissent également ici dans d'autres modes.

3. Indication du nom des accords
Indique le nom des accords pendant l'accompagnement automatique.

4. Nom de la sonorité/rythme (zone alphabétique)
Nom de la sonorité ou du rythme actuellement sélectionné. Le terme TONE/RHYTHM indique s'il s'agit d'une sonorité ou d'un rythme. D'autres types d'informations apparaissent également ici dans d'autres modes.

5. Symbole d'octave 1
Un symbole indique que la note produite par le clavier est une octave au-dessus de la note indiquée dans la zone *6* de la portée. Deux symboles indiquent qu'elle est produite deux octaves au-dessus de la note.

6. Zone de notation de la portée
Les notes jouées au clavier, les notes du morceau mémorisé joué, les formes d'accords et les données MIDI* reçues apparaissent ici.

7. Symbole d'octave 2
Un symbole indique que la note produite par le clavier est une octave au-dessus de la note indiquée dans la zone *6* de la portée.

8. Indicateurs
Ces indicateurs apparaissent pour désigner les fonctions (Mémoire de morceaux, Lecteur SMF, Auto-harmonisation, Partage de clavier, Superposition de sonorités) actuellement utilisées.

9. Numéro de temps
Indique le numéro de temps pendant l'exécution d'un rythme et l'accompagnement automatique, et lorsque la mémoire de morceaux et le lecteur SMF sont activés.

10. Mesure
Indique le numéro de mesure depuis le début de la lecture pendant l'exécution d'un rythme et l'accompagnement automatique, et lorsque la mémoire de morceaux et le lecteur SMF sont activés.

11. Indicateur de tempo
Indique le tempo sous forme d'une valeur désignant le nombre de battements à la minute pendant l'exécution d'un rythme et l'accompagnement automatique, et lorsque la mémoire de morceaux est activée. D'autres types d'informations apparaissent également ici dans d'autres modes.

735A-F-016A

WK3000_f_10-25.p65 14 03.10.8, 3:30 PM

12. Métronome
Vous pouvez mettre le métronome en marche pendant que vous jouez.

13. Indicateurs de niveau
Les numéros 1 à 16 correspondent aux canaux du mixeur. Les indicateurs de niveau permettent de savoir quels canaux sont activés et quel est le réglage du volume de chacun d'eux.

Mode Orgue à tirettes harmoniques
Dans le mode d'édition d'orgue, ces indicateurs montrent la position de chaque tirette et l'état de chaque paramètre des percussions.

14. Clavier graphique
Les notes jouées sur le clavier, les notes du morceau mémorisé joué et les données MIDI* reçues sont indiquées sur le clavier graphique.

15. Indicateurs de mode
Des pointeurs apparaissent à côté des noms de mode pour indiquer le mode actuellement sélectionné, par exemple le mode Transposition, Réglages du clavier, Mixeur, Synthétiseur, Effet ou Disque/Carte.

* Les données reçues hors de la plage E1 à G7 ne sont pas indiquées.

REMARQUE

- Les exemples d'affichage présentés dans le mode d'emploi servent à titre de référence. Le texte et les valeurs qui apparaissent réellement peuvent être différents des exemples montrés dans ce mode d'emploi.
- En raison des caractéristiques de l'écran LCD, le contraste de l'affichage change selon l'angle de vue. Le réglage initial du contraste permet de bien voir l'affichage lorsque l'on est assis directement en face de l'afficheur. Le niveau peut toutefois être réglé selon les besoins du musicien. Pour de plus amples informations, voir page F-82.

Alimentation

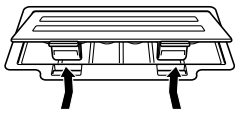
Ce clavier peut être alimenté par le courant secteur à partir d'une prise murale, si vous utilisez l'adaptateur secteur spécifié, ou par des piles. Veillez à toujours éteindre le clavier quand vous ne l'utilisez pas.

Utilisation des piles

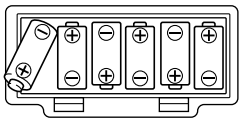
Veillez à éteindre le clavier avant d'insérer ou de sortir les piles.

Pour insérer les piles

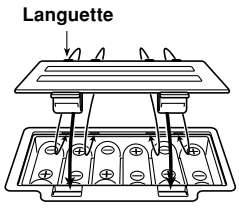
1 Enlevez le couvercle du logement des piles.



2 Insérez six piles de taille D dans le logement des piles.
- Assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (–) sont dirigés dans le bons sens.



3 Insérez les languettes du couvercle du logement des piles dans les orifices et fermez le couvercle.



REMARQUE

- Le clavier peut ne pas fonctionner correctement si vous enlevez et insérez les piles quand il est allumé. Dans ce cas, il suffit en général d'éteindre et d'éclairer le clavier pour qu'il fonctionne à nouveau normalement.

Information importante au sujet des piles

■ L'autonomie approximative des piles est la suivante.
Piles alcalines ..... 4 heures
Le temps indiqué est une autonomie moyenne à température normale, avec un réglage de volume moyen. Des températures extrêmes et un réglage très élevé du volume peuvent réduire l'autonomie des piles.

■ Les symptômes suivants sont le signe d'une baisse de tension des piles. Le cas échéant, remplacez le plus vite possible les piles.
- Témoin d'alimentation faiblement éclairé
- Mise sous tension du clavier impossible
- Affichage instable, sombre ou à peine visible
- Volume des haut-parleurs/casque d'écoute anormalement bas
- Distorsion de la sortie sonore
- Interruption occasionnelle du son lorsque vous jouez à un volume élevé
- Panne d'alimentation subite lorsque vous jouez à un volume élevé
- Instabilité ou assombrissement de l'affichage lorsque vous jouez à un volume élevé
- Sortie sonore continue même lorsque vous avez relâché une touche
- Sonorité totalement différente de la sonorité choisie
- Motif rythmique ou morceau de démonstration anormal
- Perte de puissance, distorsion du son ou baisse de volume quand des données sont reproduites à partir d'un ordinateur ou d'un appareil MIDI
- Coupure subite d'électricité pendant la lecture ou l'écriture sur une disquette (WK-3500 seulement)

⚠ AVERTISSEMENT

Un mauvais emploi des piles peut entraîner une fuite d'électrolyte et endommager les objets environnants, ou bien provoquer une explosion avec un risque d'incendie et de blessures. Veuillez toujours respecter les consignes suivantes.
- Ne jamais essayer d'ouvrir les piles ni de les court-circuiter. ⃠
- Ne jamais exposer les piles à la chaleur ni les incinérer.
- Ne jamais utiliser en même temps des piles usées et des piles neuves.
- Ne jamais utiliser en même temps différents types de piles.
- Ne pas recharger les piles.
- S'assurer que les pôles positifs (+) et négatifs (–) sont orientés correctement.

⚠ ATTENTION

Un mauvais emploi des piles peut entraîner une fuite d'électrolyte et endommager les objets environnants, ou bien provoquer une explosion avec un risque d'incendie et de blessures. Veuillez toujours respecter les consignes suivantes.
- N'utiliser que les piles spécifiées pour ce produit. ⃠
- Retirer les piles de ce produit s'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

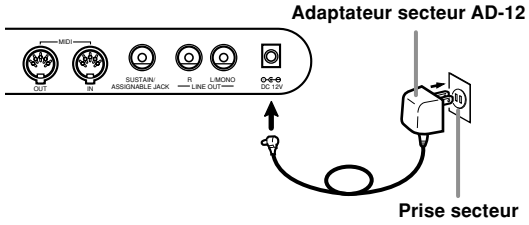
735A-F-018A

WK3000_f_10-25.p65 16 03.10.8, 3:30 PM

Utilisation de l'adaptateur secteur

Veillez à utiliser seulement l'adaptateur secteur spécifié pour ce clavier.

Adaptateur secteur spécifié: AD-12



Veuillez aussi tenir compte des avertissements et précautions suivantes quand vous utilisez l'adaptateur secteur.

⚠ AVERTISSEMENT

Un mauvais emploi de l'adaptateur secteur peut créer un risque d'incendie et d'électrocution. Veuillez toujours respecter les consignes suivantes.

- N'utiliser que l'adaptateur secteur spécifié pour ce produit.
- La source d'alimentation utilisée doit avoir la tension indiquée sur l'adaptateur secteur.
- Ne pas surcharger les prises électriques ni les cordons-rallonge.
- Ne jamais poser d'objets lourds sur le cordon ni l'exposer à la chaleur.
- Ne jamais essayer de modifier le cordon ni le soumettre à une tension excessive.
- Ne jamais tordre ni tirer le cordon.
- Si le cordon d'alimentation ou la fiche devait être endommagé, contacter son revendeur ou un service après-vente CASIO.
- Ne jamais toucher l'adaptateur secteur avec des mains mouillées. Ceci crée un risque d'électrocution.

⚠ ATTENTION

Un mauvais emploi de l'adaptateur secteur peut créer un risque d'incendie et d'électrocution. Veuillez toujours respecter les consignes suivantes.

- Ne jamais mettre le cordon d'alimentation près d'un appareil de chauffage ou d'une source de chaleur.
- Ne jamais tirer sur le cordon pour le débrancher de la prise électrique. Toujours saisir l'adaptateur secteur proprement dit.
- Insérer l'adaptateur secteur à fond dans la prise électrique.
- Débrancher l'adaptateur secteur de la prise électrique pendant les orages ou avant un long voyage ou une absence prolongée.
- Au moins une fois dans l'année, débrancher l'adaptateur secteur de la prise électrique et essuyer la poussière qui s'accumule autour des broches de la prise

IMPORTANT !

- Veillez à éteindre le clavier avant de brancher ou débrancher l'adaptateur secteur.
- L'adaptateur secteur peut devenir chaud si vous l'utilisez pendant longtemps. C'est normal et non pas le signe d'un mauvais fonctionnement.

Mise hors tension automatique

Quand vous utilisez l'alimentation sur piles, le clavier se met automatiquement hors tension si vous ne jouez pas ou ne faites aucune opération pendant environ 6 minutes. Le cas échéant rallumez-le, en appuyant sur le bouton POWER.

REMARQUE

- La mise hors tension automatique est désactivée (ne fonctionne pas) si vous utilisez l'adaptateur secteur pour alimenter le clavier.

Pour désactiver la mise hors tension automatique

Appuyez sur le bouton TONE tout en allumant le clavier.

- Quand la mise hors tension automatique est désactivée, le clavier ne s'éteint pas automatiquement, même si vous ne l'utilisez pas pendant longtemps.
- La mise hors tension automatique est automatiquement activée quand vous allumez le clavier.

Réglages

La sonorité, le rythme et les "réglages principaux du clavier" valides à la mise hors tension du clavier par une pression du bouton POWER, ou à la mise hors tension automatique du clavier, sont de nouveau valides à la prochaine mise sous tension du clavier.

Réglages principaux du clavier

Numéro de sonorité, superposition de sonorités, partage de clavier, point de partage, réglages de sonorité de l'orgue à tirettes harmoniques, transposition, accordage, réglages de contraste, réponse au toucher, réverbération, chorus, DSP, égaliseur, numéro de rythme, tempo, canal du clavier, réglage de MIDI In Chord Judge, réglage de MIDI out, réglage de prise assignable, volume de l'accompagnement, sonorités de la zone utilisateur (mode Synthétiseur), accompagnements de la zone utilisateur, zone DSP utilisateur, plage du pitch bend, réglage d'auto-harmonisation, type d'auto-harmonisation, maintien du mixeur, maintien du DSP, mode d'accompagnement automatique, tous les paramètres du mode mixeur, tous les paramètres du mode Synthétiseur, numéros des morceaux mémorisés, réglages du lecteur SMF (mode de lecture, partie lue, volume du morceau SMF).

Mise hors tension du clavier

- Avant de débrancher l'adaptateur secteur, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton POWER pour éteindre le clavier et de vous assurer que le rétroéclairage de l'écran LCD est éteint.
- Ne jamais débrancher l'adaptateur secteur lorsque le clavier est allumé ni essayer d'éteindre le clavier d'une autre façon que par le bouton POWER. Le contenu de la mémoire flash du clavier pourrait être détruit. Tout fonctionnement étrange ou démarrage anormal du clavier après sa mise sous tension signifie que le contenu de la mémoire flash a été détruit. Voir "En cas de problème" à la page F-106 pour le détail.

IMPORTANT !

- N'appuyez jamais sur le bouton POWER lorsque le message suivant est affiché sur le clavier.
  (message) "Pls Wait" ou "Bulk In"
  Si vous éteignez le clavier pendant l'affichage de ce message, les données personnalisées (sonorités, morceaux mémorisés, etc.) actuellement enregistrées dans la mémoire du clavier ou sur un autre support peuvent être détruites. Une fois qu'elles ont été détruites elles ne peuvent pas être restituées.

Contenu de la mémoire

Outre les réglages indiqués ci-dessus, les données stockées dans le mode Mémoire de préréglages et dans le mode Mémoire de morceaux sont aussi conservées à la mise hors tension du clavier.

Sauvegarde des préréglages et du contenu de la mémoire

A propos de la mémoire flash

Le clavier contient une mémoire flash qui peut conserver les données lorsque l'électricité est coupée. Même si les piles sont vides, vous pouvez recouvrer des données après avoir rattaché l'adaptateur secteur et mis le clavier sous tension. Vous pouvez sauvegarder le contenu de la mémoire du clavier et d'autres données sur les supports suivants.

- Carte SmartMedia™
  Voir "Utilisation d'une carte SmartMedia" à la page F-93.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  Voir "Utilisation du lecteur de disquette (WK-3500 seulement)" à la page F-94.

IMPORTANT!

- Lorsque le clavier est alimenté par les piles, remplacez les piles dès qu'elles semblent faibles (témoin d'alimentation sombre, caractères affichés peu visibles, etc.). Bien que la mémoire flash du clavier soit une mémoire non volatile (c'est-à-dire que les données ne sont pas perdues en cas de coupure subite de l'alimentation), les données qui sont en train d'être écrites dans la mémoire flash peuvent être détruites si l'alimentation est coupée à ce moment précis*.
  * Pendant l'enregistrement ou la suppression de données personnalisées, l'enregistrement avec le synthétiseur, le transfert de données depuis un ordinateur, etc.

Initialisation du clavier

Procédez comme indiqué à la page F-80 pour initialiser le clavier. Cette opération supprime toutes les données de la mémoire et rétablit les réglages par défaut.

735A-F-020A

WK3000_f_10-25.p65 18 03.10.8, 3:30 PM

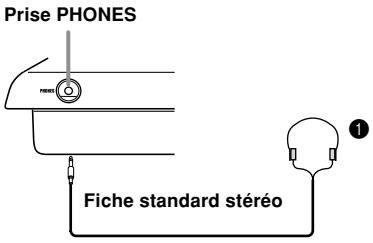
Raccordements

• **WK-3500**

Prise de casque et de sortie de ligne

Avant de raccorder un casque ou un autre appareil à cette prise, veillez à réduire le volume du clavier et de l'appareil raccordé. Vous pouvez augmenter leur volume lorsque l'appareil est raccordé.

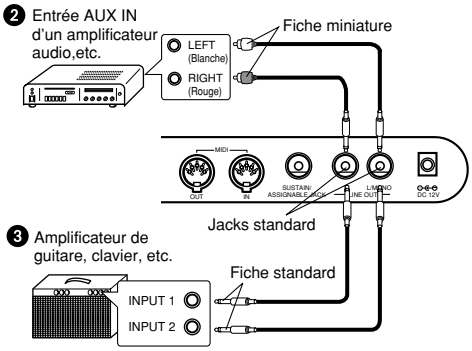
[Avant]



Raccordement du casque ❶

Quand le casque est raccordé, les haut-parleurs du clavier sont désactivés, ce qui vous permet de jouer même tard la nuit sans déranger personne.

[Panneau arrière]



Raccordement à un appareil audio ❷

Pour relier les deux prises indiquées sur la Figure ❷ vous devez vous procurer des cordons dans le commerce. Achetez des cordons identiques à ceux représentés sur l'illustration. Lorsque vous effectuez cette liaison, vous devez normalement régler le sélecteur d'entrée de l'appareil audio sur le réglage correspondant à la prise (par exemple AUX IN) à laquelle le clavier est raccordé. Réglez ensuite le volume au niveau souhaité avec le bouton VOLUME.

Raccordement à un amplificateur d'instrument de musique ❸

Pour relier les deux prises indiquées sur la Figure ❸. vous devez vous procurer des cordons dans le commerce. Achetez des cordons identiques à ceux représentés sur l'illustration. Réglez ensuite le volume au niveau souhaité avec le bouton VOLUME.

- Si l'amplificateur n'a qu'une seule prise d'entrée, raccordez le cordon à la prise L/MONO seulement.

REMARQUE

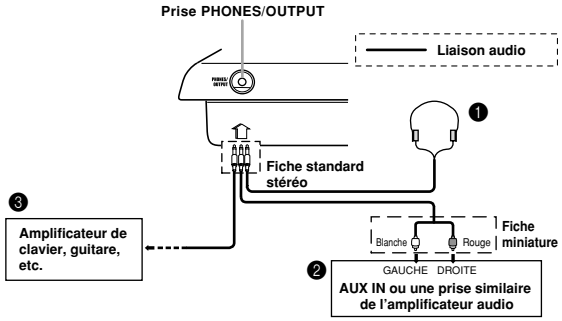
- Vous pouvez aussi raccorder la borne MIDI du clavier à un ordinateur ou à un séquenceur. Voir "MIDI" à la page F-89 pour le détail.

• WK-3000

Prise casque/sortie

Avant de raccorder un casque ou un autre appareil à cette prise, veillez à réduire le volume du clavier et de l'appareil raccordé. Vous pouvez augmenter leur volume lorsque l'appareil est raccordé.

[Avant]



Raccordement du casque ❶

Quand le casque est raccordé, les haut-parleurs du clavier sont désactivés, ce qui vous permet de jouer même tard la nuit sans déranger personne.

Appareil audio ❷

Raccordez le clavier à un appareil audio à l'aide d'un cordon de liaison équipé d'une fiche standard à une extrémité et de deux fiches miniatures à l'autre extrémité. Ce type de cordon est disponible dans le commerce. Notez que la fiche standard que vous raccordez au clavier doit être une fiche stéréo, sinon vous ne pourrez entendre le son que d'un seul canal stéréo. Avec cette configuration, vous devez régler normalement le sélecteur d'entrée de l'appareil audio sur l'entrée (en principe AUX IN ou similaire) sur laquelle le cordon du clavier est raccordé. Consultez la documentation fournie avec l'appareil audio pour les détails.

Amplificateur d'instrument de musique ❸

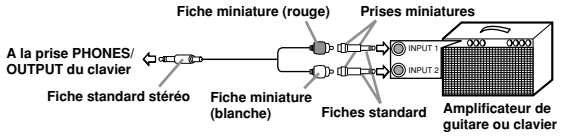
Utilisez un cordon de liaison en vente dans le commerce pour raccorder le clavier à un amplificateur d'instrument de musique.

REMARQUE

- Veillez à utiliser un cordon de liaison ayant une fiche stéréo standard à l'extrémité qui est raccordée au clavier et deux fiches (canaux gauche et droit) pour le raccordement à l'amplificateur. Si le cordon n'est pas équipé des prises adéquates, l'un des canaux stéréo sera perdu.

- Quand vous reliez le clavier à un amplificateur d'instrument de musique, réglez le volume du clavier à un niveau relativement faible et faites les réglages de volume de sortie sur l'amplificateur.

Exemple de raccordement



REMARQUE

- Vous pouvez aussi raccorder le clavier à un ordinateur ou à un séquenceur. Voir "MIDI" à la page F-89 pour le détail.

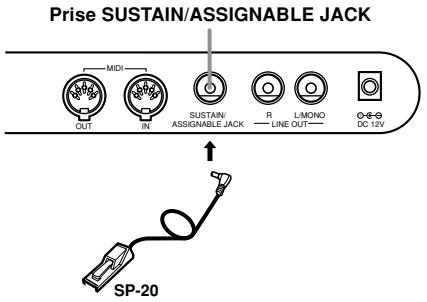
735A-F-022A

WK3000_f_10-25.p65 20 03.10.8, 3:30 PM

Prise Assignable/Sustain

Vous pouvez raccorder une pédale de sustain, disponible en option (SP-2 ou SP-20), à la prise SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK pour disposer des fonctions suivantes.

Pour le détail sur la sélection de la fonction de la pédale, voir “Changement d’autres réglages”, à la page F-79.



Pédale de sustain

- Avec les sonorités de piano, une pression de la pédale de sustain allongent les notes un peu comme la pédale de sourdine d’un piano.
- Avec les sonorités d’orgue, une pression de la pédale fait résonner le son jusqu’à ce que la pédale soit relâchée.

Pédale de sostenuto

- Comme indiqué pour la pédale de sustain, une pression de la pédale de sostenuto allongent les notes.
- La différence entre la pédale de sostenuto et la pédale de sustain est une question de timing. Avec la pédale de sostenuto, il faut d’abord appuyer sur les touches puis sur la pédale, et ne relâcher les touches qu’ensuite. Seules les notes qui résonnent lorsque la pédale est pressée sont prolongées.

Pédale douce

La pédale douce adoucit le son des notes qui sont jouées.

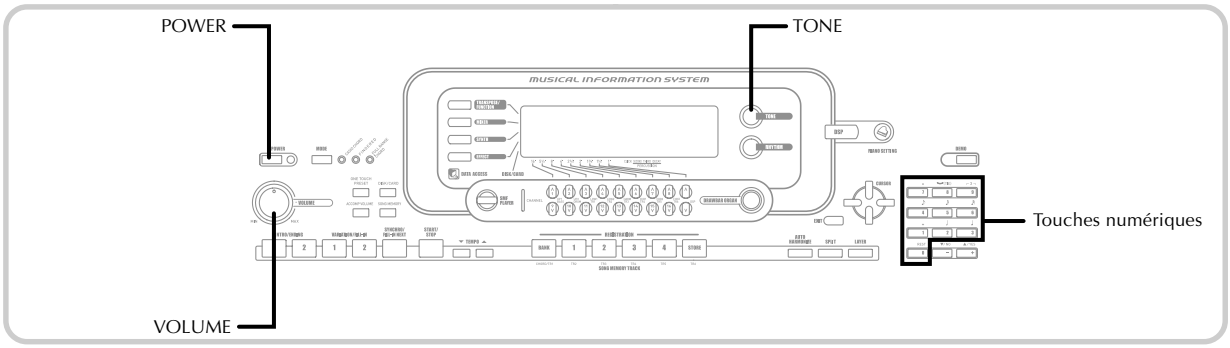
Pédale de marche/arrêt de rythme

Dans ce cas, la pédale a la même fonction que le bouton START/STOP.

Accessoires et options

Utilisez seulement les accessoires et les options spécifiés pour le clavier. L’utilisation de tout autre accessoire peut causer un incendie, un choc électrique ou des blessures corporelles.

Opérations de base



Cette section donne toutes les informations nécessaires sur les opérations de base.

Pour jouer au clavier

1. Appuyez sur le bouton POWER pour allumer le clavier.
2. Utilisez le bouton VOLUME pour réduire le volume.
3. Jouez quelque chose au clavier.

Sélection d'une sonorité

Le piano présente les sonorités suivantes.

Une liste non exhaustive des noms de sonorités est imprimée sur la console du clavier. Voir "Liste des sonorités" à la page A-1 de ce manuel pour la liste complète.
"Les sonorités avancées" sont des variations des sonorités standard, obtenues avec les effets programmés (DSP) et d'autres réglages.

Pour le détail sur les sonorités d'orgue à tirettes harmoniques, voir "Utilisation du mode Orgue à tirettes harmoniques" à la page F-26.

Types de sonorités

Sonorités standard : 516 sonorités préréglées +
124 sonorités personnalisées

Numéro	Nombre de sonorités	Type de sonorité	Ligne DSP On/Off*1
000 - 299	300	Sonorités avancées	Activée
300 - 499	200	Sonorités préréglées	Désactivée
500 - 515	16	Ensembles de batterie	Désactivée
600 - 699	100	Sonorités personnalisées*2	Activée/ Désactivée*3
700 - 719	20	Sonorités personnalisées à onde*4	Activée/ Désactivée*3
800 - 803	4	Ensembles de batterie personnalisés à ondes*4	Activée/ Désactivée*5

Sonorité d'orgue à tirettes harmoniques :
50 sonorités préréglées + 100 sonorités personnalisées

Numéro	Nombre de sonorités	Type de sonorité	Ligne DSP On/Off*1
000 - 049	50	Sonorités préréglées	Activée/ Désactivée*5
100 - 199	100	Sonorités personnalisées*6	Activée/ Désactivée*3

*1: Voir "Changement des sonorités et paramétrage des effets DSP" à la page F-23.
*2: Zone de la mémoire réservée aux sonorités personnalisées. Voir "Mode Synthétiseur" à la page F-51. Les zones réservées aux sonorités personnalisées 600 à 699 contiennent les mêmes données que les types de DSP 000 à 099.
*3: Selon la sonorité de la source ou le réglage utilisateur. Voir "Mode Synthétiseur" à la page F-51.
*4: Zone réservée aux données transférées d'un ordinateur. Voir "Téléchargement de données" à la page F-91 et "Création d'une sonorité personnalisée" à la page F-54 pour les ondes sinusoïdales.
*5: Selon la sonorité. L'état peut être contrôlé en regardant le bouton DSP. Voir "A propos du bouton DSP" à la page F-34.
*6: Zone de mémoire réservée aux sonorités que vous créez. Voir "Pour éditer une sonorité d'orgue" à la page F-28. Les zones de sonorités d'orgue contiennent à l'origine deux jeux de données identiques aux sonorités d'orgue 000 à 049.

REMARQUE

- Vous ne pouvez pas sélectionner les numéros de sonorités hors des plages mentionnées ci-dessus (sonorités standard 516 à 599 et 720 à 799 et sonorités d'orgue à tirettes harmoniques 050 à 099). Lorsque vous utilisez les touches [+] et [–] pour faire défiler les numéros de sonorités, les numéros inutilisés sont omis. Par exemple, si vous appuyez sur [+] lorsque 515 est sélectionné, 600 sera la sonorité suivante.

735A-F-024A

WK3000_f_10-25.p65 22 03.10.8, 3:30 PM

Pour sélectionner une sonorité

1. Cherchez la sonorité que vous voulez utiliser dans la liste de sonorités imprimée sur le clavier et notez son numéro.
2. Appuyez sur le bouton TONE.

3. Utilisez le clavier numérique pour entrer le numéro à trois chiffres de la sonorité que vous voulez utiliser.
   Exemple: Pour sélectionner "332 ACOUSTIC BASS GM", spécifiez 3, 3 et 2.

REMARQUE

- Entrez toujours trois chiffres comme numéro de sonorité, sans oublier les zéros en tête, s'il y en a.
- Vous pouvez augmenter le numéro de sonorité affiché en appuyant sur [+] et le diminuer en appuyant sur [–].
- Lorsqu'un des ensembles de batterie est sélectionné (numéros de sonorités 500 à 515), une sonorité de percussion différente est affectée à chaque touche du clavier. Voir page A-12 pour le détail.

Polyphonie

Le terme polyphonie désigne le nombre maximal de notes pouvant être jouées en même temps. Le clavier a une polyphonie de 32 notes, avec les notes que vous jouez et celles des motifs rythmiques et des accompagnements automatiques qui sont joués par le clavier. Cela signifie que lorsqu'un motif rythmique ou d'accompagnement automatique est joué par le clavier, le nombre de notes (polyphonie) disponibles pour l'exécution au clavier est réduit. Notez aussi que certaines sonorités offrent seulement une polyphonie de 10 notes.

Echantillonnage numérique

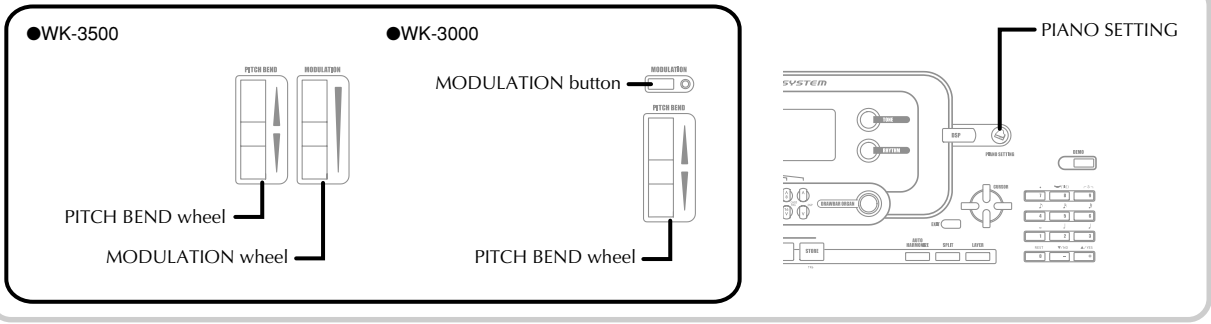
Certaines sonorités disponibles sur ce clavier ont été enregistrées et traitées selon une technique appelée échantillonnage numérique. Pour garantir une grande qualité tonale, des échantillons sont prélevés dans les gammes basses, moyennes et élevées puis combinés pour donner un son qui est incroyablement proche du son d'origine. Vous remarquerez de très légères différences dans la qualité du volume et du son de certaines sonorités lorsque vous les jouerez à des positions différentes sur le clavier. C'est le résultat inévitable de l'échantillonnage multiple et non pas un signe de mauvais fonctionnement.

Changement des sonorités et paramétrage des effets DSP

Ce clavier dispose d'une seule source sonore DSP. C'est pourquoi la sélection de sonorités activant le DSP sur plusieurs parties, comme lors de la superposition de sonorités ou le partage de clavier (page F-74, 75) peut causer des conflits. Pour éviter ces conflits, le DSP est disponible pour la dernière sonorité et il est désactivé (DSP line OFF) pour toutes les autres parties.

La ligne DSP est un paramètre qui spécifie si l'effet DSP actuellement sélectionné doit être appliqué à une partie*. Chaque sonorité a une ligne DSP. Lorsqu'une sonorité est sélectionnée pour une partie, le réglage de ligne DSP de cette sonorité s'applique à toutes les parties.

* Le paramètre de ligne de DSP (effet DSP appliqué) est activé pour les 300 sonorités avancées, numérotées de 000 à 299, et désactivé (DSP non appliqué) pour les 200 sonorités préréglées, numérotées de 300 à 499. Pour le détail sur les autres sonorités, voir "Types de sonorités" à la page F-22.



Bouton PIANO SETTING

Ce bouton permet de changer la configuration pour un emploi optimal du clavier comme piano.

Réglages

Numéro de sonorité : "000 St.GrPno"
Numéro de rythme : "120 Pf Bld 1"
Mode d'accompagnement : Normal
Superposition de sonorités : Désactivée
Partage de clavier : Désactivé
Auto-harmonisation : Désactivée
Transposition : 0
Réponse au toucher :
Désactivée : Rétablissement du réglage par défaut
Activée : Pas de changement
Prise assignable : SUS
Contrôle local : Activé
Paramétrage du canal 1 du mixeur: Selon la sonorité

Optimisation des réglages du clavier pour l'emploi comme piano

1. Appuyez sur le bouton PIANO SETTING.
2. Essayez maintenant de jouer quelque chose au clavier.
   - Les notes que vous jouez résonnent comme celles d'un piano.
   - Si vous voulez jouer un accompagnement rythmique, appuyez sur le bouton START/STOP. Un rythme parfaitement adapté au piano est joué.
   - Pour arrêter le rythme, appuyez une nouvelle fois sur le bouton START/STOP.

REMARQUE

- Si vous appuyez sur le bouton PIANO SETTING pendant l'exécution d'un rythme, ce rythme s'arrête et la configuration du clavier change.
- Si vous appuyez sur le bouton PIANO SETTING lorsque le clavier est en mode synthétiseur ou dans un autre mode, il sort de ce mode et sa configuration change.
- La configuration du clavier ne change pas si vous appuyez sur le bouton PIANO SETTING dans chacun des cas suivants.
  * Pendant l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement échelonné, ou pendant l'emploi de la fonction d'édition de la mémoire de morceaux
  * Lorsque le message d'enregistrement ou de surécriture est affiché
  * Pendant la sauvegarde des préréglages

735A-F-026A

WK3000_f_10-25.p65 24 03.10.8, 3:30 PM

Utilisation de la molette PITCH BEND

Comme le nom le suggère, la molette PITCH BEND sert à modifier la hauteur du son. Ceci permet d'ajouter une touche réaliste aux sonorités comme le saxophone.

Pour utiliser la molette PITCH BEND

1. Tout en appuyant sur une touche du clavier avec la main droite, tournez la molette PITCH BEND vers le haut ou le bas avec la main gauche.
   - Lorsque vous relâchez la molette PITCH BEND, la note revient à sa hauteur originale.

REMARQUE

- Avec les sonorités de saxophone et les sonorités de guitare électrique, vous obtiendrez des sons plus réalistes si vous tournez la molette PITCH BEND pendant que vous jouez les notes.
- Voir "Plage du Pitch Bend (Réglage par défaut : 12)" à la page F-83 pour le changement de la plage de réglage de la molette PITCH BEND.
- Ne tournez jamais la molette de PITCH BEND au moment où vous allumez le clavier.

Utilisation de la MODULATION

La modulation applique un vibrato, qui module la hauteur d'une note. Elle agit de façon optimale avec les notes qui sont soutenues (maintenues) en gardant le doigt sur la note, surtout lorsqu'on joue des mélodies à sonorité de violon ou à sonorité similaire.
Vous pouvez modifier l'effet de la modulation à l'aide des paramètres DSP 0 à 7. Pour le détail à ce sujet, voir "Paramètres DSP" à la page F-33.

• WK-3500

Pour utiliser la molette MODULATION

1. Pendant que vous jouez les notes de mélodie de la main droite, tournez la molette MODULATION de la main gauche pour appliquer un vibrato aux notes.
   - L'intensité du vibrato dépend de l'angle de rotation vers le haut de la molette MODULATION. Lorsque vous laissez revenir la molette à sa position originale (rotation maximale vers le bas) le vibrato s'arrête.

• WK-3000

Pour utiliser le bouton MODULATION

1. Tout en tenant une touche du clavier enfoncée de la main droite, appuyez sur le bouton MODULATION de la main gauche.
   - Le vibrato est appliqué tant que le bouton MODULATION est maintenu enfoncé.

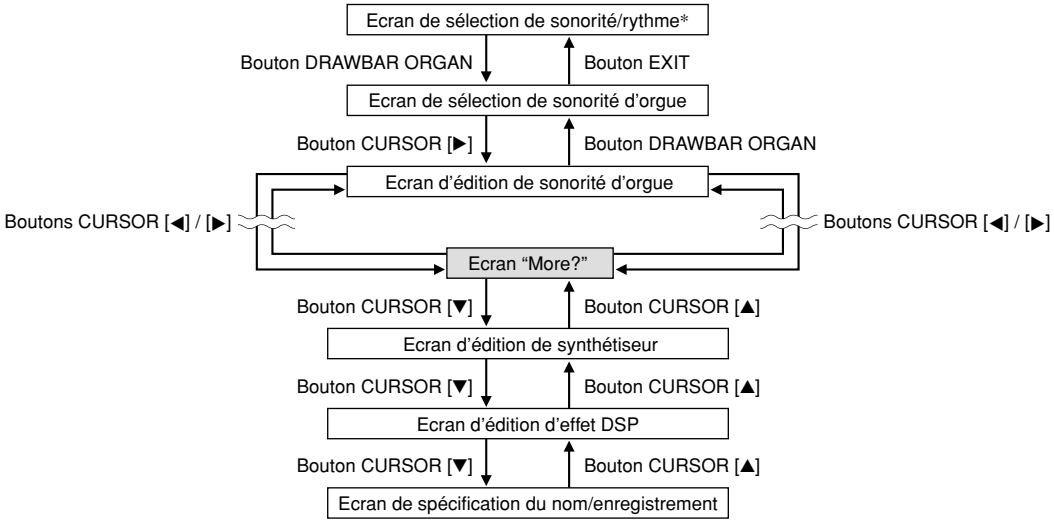
REMARQUE

- La modulation peut être utilisée pour rendre les notes de mélodie soutenues plus expressives lorsque vous utilisez des sonorités de violon, anche synthétique ou des sonorités similaires.
- La modulation affecte les diverses sonorités de façon différente.

Utilisation du mode Orgue à tirettes harmoniques

Votre clavier contient des “sonorités d’orgue” qui peuvent être modifiées au moyen des neuf tirettes numériques, fonctionnant de la même façon que celles d’un orgue à tirettes harmoniques. Vous pouvez aussi sélectionner les percussions ou le bruit de commutation aléatoire. La mémoire peut contenir jusqu’à 100 variations de sonorités d’orgue personnalisées.

Schéma de fonctionnement du mode Orgue à tirettes harmoniques



* Vous pouvez aussi afficher l’écran de sélection de la sonorité d’orgue depuis l’écran du mode Mémoire de morceaux ou du mode Lecture SMF. Dans ce cas, toutefois, l’écran d’édition des sonorités d’orgue n’apparaît pas.

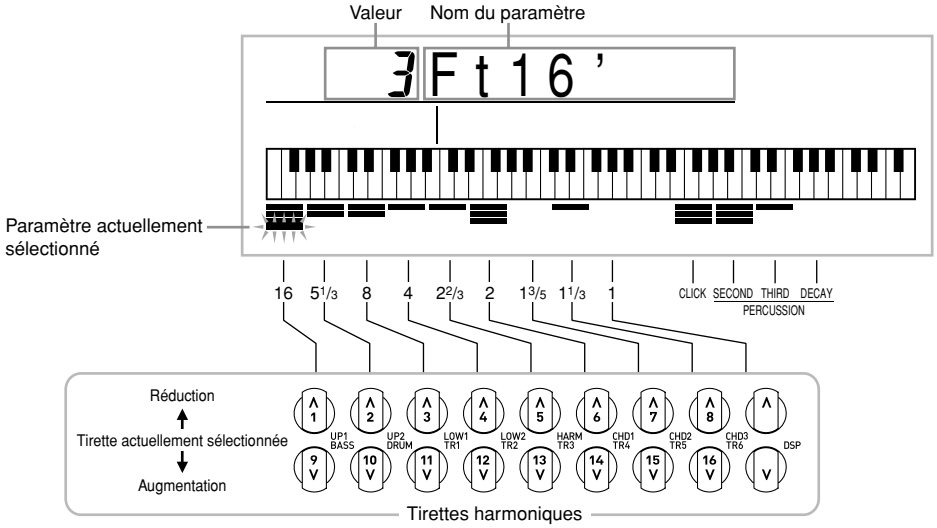
735A-F-028A

WK3000_f_26-37.p65 26 03.10.8, 3:30 PM

Boutons de canaux lorsque l'écran de sélection de sonorité d'orgue est affiché

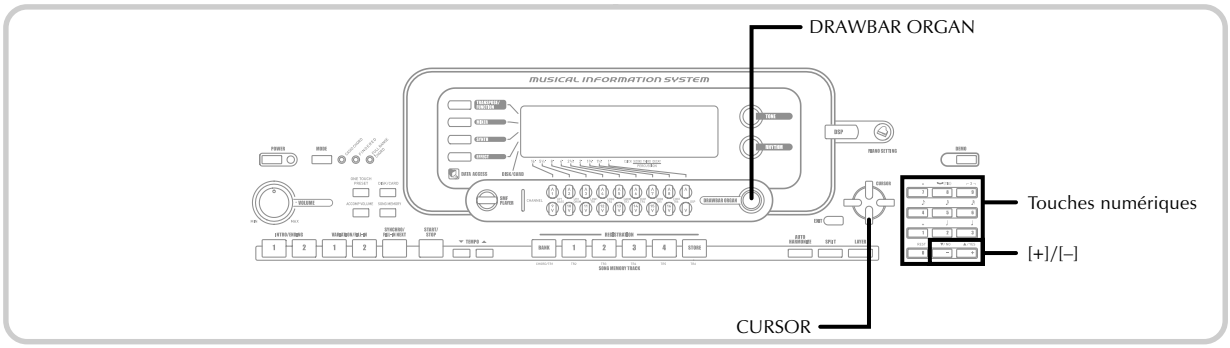
Les 18 boutons au bas de l'afficheur fonctionnent comme tirettes harmoniques lorsque l'écran de sélection de sonorité d'orgue est affiché (après une pression du bouton DRAWBAR ORGAN). Chaque paire de boutons (inférieur et supérieur) représentant une tirette, les 18 boutons représentent donc les fonctions de 9 tirettes harmoniques.

" ' ": Pied



Une valeur comprise entre 16 pieds et 1 pied est affectée à chacune des neuf paires de boutons. Chaque paire consiste en un bouton de réduction (pour réduire de 16 pieds, 5-1/3 pieds, etc.) et un bouton d'augmentation (pour augmenter de 16 pieds, 5-1/3 pieds, etc.).

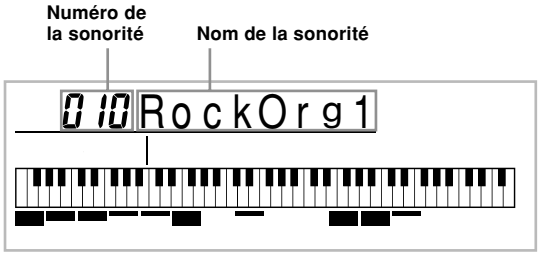
Utilisation du mode Orgue à tirettes harmoniques



Pour selectionner une sonorité d'orgue

1. Recherchez la sonorité que vous voulez utiliser dans la liste de sonorités et notez-en le numéro.

2. Appuyez sur le bouton DRAWBAR ORGAN.
   • L'écran de sélection de sonorité d'orgue apparaît.



3. Utilisez les touches numériques pour saisir le numéro à trois chiffres de la sonorité que vous voulez sélectionner.

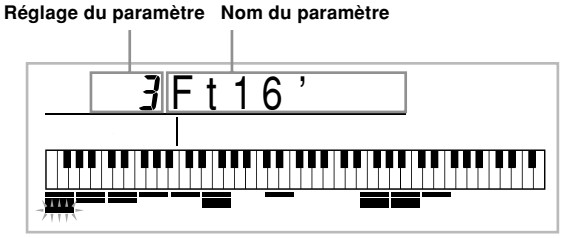
REMARQUE

- Saisissez toujours les trois chiffres du numéro de sonorité, y compris les zéros d'en-tête, si nécessaire.
- Vous pouvez aussi changer le numéro de sonorité affiché avec [+] (augmentation) et [–] (diminution).

Pour éditer une sonorité d'orgue

1. Sélectionnez la sonorité d'orgue (000 à 049, 100 à 199) que vous voulez éditer.

2. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran d'édition de sonorité d'orgue. Sélectionnez le paramètre dont vous voulez changer le réglage.
   Exemple: Sélection du paramètre "Ft16'"



   • Il y a en tout 13 paramètres. Vous pouvez utiliser les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour faire défiler les paramètres. Voir "Détails des paramètres" à la page F-29 pour de plus amples informations.
   • Lorsque l'écran "More?" est affiché, vous pouvez passer à l'écran d'édition du synthétiseur et de l'effet DSP en appuyant sur le bouton CURSOR [▼] ou sur la touche [+].

3. Utilisez les boutons CURSOR [▲] et [▼] ou les touches [+] et [–] pour changer le réglage du paramètre actuellement affiché.
   • Vous pouvez aussi changer le réglage d'un paramètre en spécifiant une valeur avec les touches numériques.
   • Pendant les réglages du paramètre vous pouvez contrôler le son obtenu en jouant des notes au clavier.

REMARQUE

- Si vous changez de sonorité après l'édition des paramètres, ceux-ci seront remplacés par ceux de la nouvelle sonorité sélectionnée.
- Si des sonorités d'orgue sont affectées à plus d'un canal, tous les canaux changeront de réglage si la sonorité d'orgue d'un des canaux est changée.
- Voir "Pour sauvegarder une sonorité d'orgue modifiée" à la page F-30 pour le détail sur la sauvegarde des paramètres édités.

735A-F-030A

WK3000_f_26-37.p65 28 03.10.8, 3:30 PM

Edition des paramètres du mode Synthétiseur et des paramètres DSP des sonorités d'orgue

Comme pour les sonorités standard (sans tirettes), vous pouvez éditer les paramètres du mode Synthétiseur et les paramètres DPS des sonorités d'orgue (Voir "Schéma de fonctionnement du mode Orgue à tirettes harmoniques"à la page F-26).

1. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher "More?", puis appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
   - Le clavier se met en mode Synthétiseur, ce qui est indiqué sur l'écran par le pointeur devant SYNTH.
   - Effectuez ensuite les opérations restantes à partir de l'étape 3 mentionnée dans "Création d'une sonorité personnalisée" à la page F-54.

Détails des paramètres

Les paramètres pouvant être configurés sur l'écran d'édition de sonorités d'orgue sont décrits en détail ci-dessous.

Position des tirettes

Ce paramètre définit la position de chaque tirette et le volume de chaque harmonique. Le volume de l'harmonique est d'autant plus important que la valeur est élevée.

Nom du paramètre	Indication affichée	Réglages
Drawbar 16'	Ft 16'	0 à 3
Drawbar 5 1/3'	Ft 5 1/3'	0 à 3
Drawbar 8'	Ft 8'	0 à 3
Drawbar 4'	Ft 4'	0 à 3
Drawbar 2 2/3'	Ft 2 2/3'	0 à 3
Drawbar 2'	Ft 2'	0 à 3
Drawbar 1 3/5'	Ft 1 3/5'	0 à 3
Drawbar 1 1/3'	Ft 1 1/3'	0 à 3
Drawbar 1'	Ft 1'	0 à 3

(Ft : Pied)

Bruit de commutation aléatoire (Click)

Ce paramètre spécifie si un bruit de commutation doit être ajouté ou non lorsqu'une sonorité soutenue, configurée avec les tirettes est jouée.

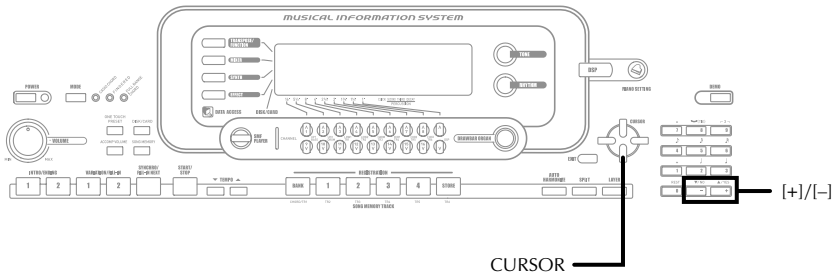
Nom du paramètre	Indication affichée	Réglages
Click	Click	oFF : Bruit de commutation désactivé on : Bruit de commutation activé

Percussion

Ce paramètre permet d'ajouter un son de percussion pour moduler les sonorités soutenues que vous créez. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier, le son obtenu s'affaiblit progressivement jusqu'à ce qu'il soit inaudible. Il suffit d'appuyer une seconde fois sur la touche pour que la note résonne de nouveau. Le paramètre Percussion présente les réglages "2nd Percussion" (2e harmonique) et "3rd Percussion" (3e harmonique), qui peuvent chacun être désactivés.
La durée de décroissance du son, qui désigne le temps qu'il faut pour que le son de percussion s'éteigne, peut aussi être spécifié.

Nom du paramètre	Indication affichée	Réglages
2nd Percussion	Second	oFF : Bruit de commutation désactivé on : Bruit de commutation activé
3rd Percussion	Third	oFF : Activé on : Désactivé
Percussion Decay Time	Decay	000 à 127

Utilisation du mode Orgue à tirettes harmoniques



Contenu de l'affichage dans le mode Orgue à tirettes harmoniques

Dans le mode Orgue à tirettes harmoniques, l'état actuel des paramètres des positions des tirettes, du bruit de commutation aléatoire et des percussions est indiqué par des graphiques à barres de la façon suivante. Chaque ligne représente un paramètre et le segment inférieur du paramètre sélectionné clignote.
Le segment inférieur du graphique représentant le paramètre actuellement sélectionné clignote pour indiquer qu'il est sélectionné.

Aucun des numéros de canaux (1 à 16) n'est indiqué dans le mode de sonorité d'orgue à tirettes harmoniques et dans le mode d'édition.

Graphique de position des tirettes

Valeur spécifiée	0	1	2	3
Affichage				

Eteint
Allumé
Clignotement

Graphique de bruit de commutation aléatoire et percussion

Valeur spécifiée	Eteint	Allumé
Affichage		

Graphique de durée de décroissance des percussions

Valeur spécifiée	0-31	32-63	64-95	96-127
Affichage				

Pour sauvegarder une sonorité d'orgue modifiée

1. Après avoir édité les paramètres, utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher "More?".
2. Appuyez trois fois sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de saisie du nom et de spécification du numéro de sonorité.
3. Sélectionnez un numéro de sonorité avec les touches [+] et [–].
   - Vous pouvez sélectionner un numéro de sonorité compris entre 100 et 199.
4. Lorsque le numéro de sonorité est comme vous voulez, appuyez sur le bouton CURSOR [▶] pour enregistrer la sonorité.
   - Faites défiler les lettres à la position du curseur à l'aide des touches [+] et [–].
   - Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour faire avancer le curseur vers la gauche ou la droite.
   - Voir page F-103 pour le détail sur la saisie de texte.
5. Lorsque tout est comme vous le souhaitez, appuyez le bouton CURSOR [▼] pour enregistrer la sonorité.
   - Un message vous demandant si vous voulez réellement sauvegarder les données s'affiche. Appuyez sur le bouton YES pour sauvegarder les données.
   - Lorsque l'opération est terminée, le message "Complete" apparaît et l'écran de sélection de la sonorité ou du rythme réapparaît.
   - Pour annuler l'enregistrement, appuyez sur le bouton EXIT.

735A-F-032A

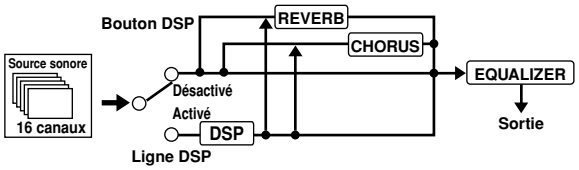
WK3000_f_26-37.p65 30 03.10.8, 3:30 PM

Application d’effets aux sonorités

Sur ce clavier, divers effets peuvent être affectés aux sonorités. Les effets intégrés contiennent un grand éventail de variations qui donnent accès à de nombreux effets numériques.

Blocs d’effets

Les effets de ce clavier se répartissent de la façon suivante.



DSP

Les effets DSP s’appliquent à la connexion entre la source sonore et la sortie. Vous pouvez sélectionner des effets de distorsion et des effets de modulation. Vous pouvez aussi créer de nouvelles formes d’effets DSP et télécharger des données DSP de votre ordinateur. La mémoire du clavier peut contenir en tout 100 configurations différentes d’effets DSP. Voir “Téléchargement de données” à la page F-91 et “Sauvegarde des réglages des paramètres DSP” à la page F-33 pour de plus amples informations.

REVERB

La réverbération simule l’acoustique de certains environnements. Vous avez le choix entre 16 effets de réverbération, parmi lesquels “Room” et “Hall”.

CHORUS

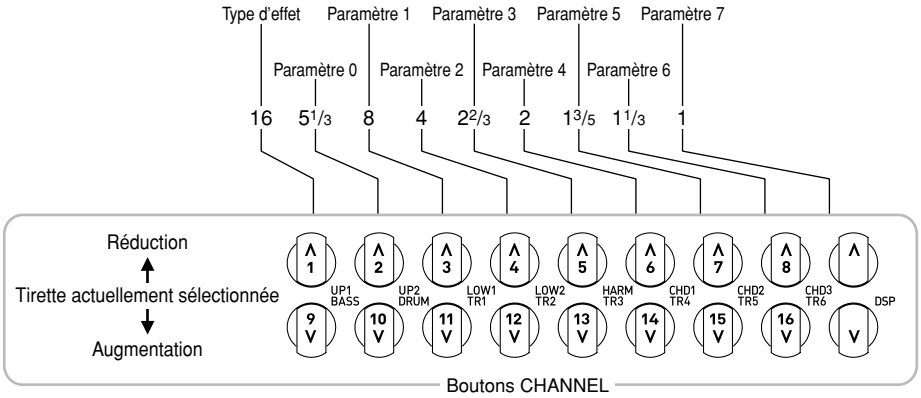
L’effet de chorus accroît la profondeur du son en le faisant vibrer. Vous avez le choix entre 16 effets de chorus, parmi lesquels “Chorus” et “Flanger”.

EQUALIZER

L’égaliseur est un autre moyen permettant de changer la qualité du son. Les fréquences se divisent en un certain nombre de bandes, et en augmentant ou diminuant le niveau de chaque fréquence vous pouvez modifier le son.
Vous pouvez ainsi restituer l’acoustique la mieux appropriée au type de musique que vous jouez (par exemple, de la musique classique) en sélectionnant le réglage d’égaliseur qui convient.

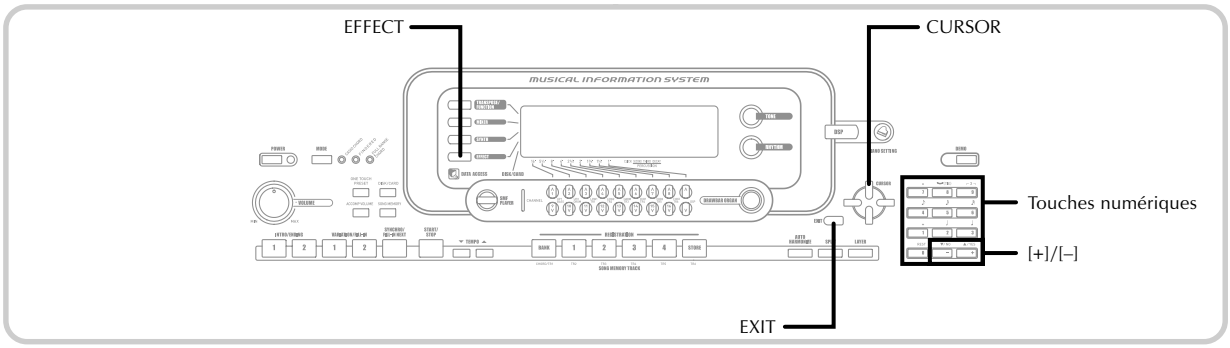
Boutons de canaux lorsque l’écran du mode Effet est affiché

Dans le mode Effet, les 18 boutons au bas de l’afficheur contrôlent le type et les paramètres de chaque effet, comme indiqué ci-dessous.



REMARQUE

- Pour revenir à la valeur préréglée de l’effet sélectionné, il suffit d’appuyer simultanément sur les boutons CURSOR [▲] et [▼].



Sélection du type de DSP

Vous disposez non seulement de 100 types d'effets intégrés, mais pouvez aussi modifier ces effets pour en créer de nouveaux et les enregistrer dans la mémoire utilisateur. La mémoire peut contenir en tout 100 types d'effets. Vous pouvez aussi sélectionner le type de DSP de la dernière sonorité DSP utilisée. Ceci signifie que vous avez toujours accès au type de DSP des sonorités avancées et des sonorités téléchargées d'Internet. Pour sélectionner le type de DSP de la dernière sonorité DSP utilisée, sélectionnez "ton" à l'étape 3 de la procédure suivante.
Effectuez les étapes suivantes pour sélectionner un type de DSP.

PRÉPARATIFS

- Lorsqu'un effet DSP est utilisé, il faut s'assurer que les lignes DSP des parties requises sont activées avec le mixeur. Voir "Mixeur" à la page F-47 pour de plus amples informations.

1. Appuyez sur le bouton EFFECT de sorte que le pointeur apparaisse devant EFFECT sur l'afficheur.
2. Appuyez sur le bouton CURSOR [▶].
   - L'écran de réglage du type de DSP apparaît automatiquement dans les cinq secondes qui suivent une pression du bouton.
3. Utilisez les touches [+] et [–] ou le clavier numérique pour sélectionner le type de DSP souhaité.
   - Voir la "Liste d'effets" à la page A-17 pour de plus amples informations au sujet des types de DSP pouvant être sélectionnés.
   - A ce moment, vous pouvez aussi changer les paramètres de l'effet sélectionné si vous voulez. Voir "Changement des réglages des paramètres DSP" pour de plus amples informations.

REMARQUE

- La zone d'affichage du type de DSP indique le numéro de DSP (000 à 199) ou "ton" (sonorité personnalisée créée avec un DSP).

Changement des réglages des paramètres DSP

Vous pouvez contrôler la puissance d'un DSP et la façon dont il est appliqué. Voir le paragraphe suivant intitulé "Paramètres DSP" pour de plus amples informations.

1. Après avoir sélectionné le type de DSP souhaité, utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher le paramètre dont vous voulez changer le réglage.
   - L'écran de réglage des paramètres apparaît.
2. Utilisez les touches [+] et [–] ou le clavier numérique pour faire le réglage de paramètre souhaité.
   - Il suffit d'appuyer simultanément sur les touches [+] et [–] pour rétablir le réglage recommandé du paramètre.
3. Appuyez sur le bouton EFFECT ou EXIT.
   - L'écran de réglage de sonorité ou de rythme disparaît.

735A-F-034A

WK3000_f_26-37.p65 32 03.10.8, 3:30 PM

Paramètres DSP

Les paramètres de chaque DSP sont les suivants.

DSP

■ Paramètres 0 à 7

Ces paramètres varient selon l'algorithme* du type de DSP sélectionné. Voir "Liste d'effets" à la page A-17 et la "Liste des algorithmes DSP" à la page A-19 pour de plus amples informations.
* Structure de l'effecteur et type d'opération

■ DSP Reverb Send (Envoi de la réverbération DSP) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie le niveau de son post-DSP devant être envoyé à la réverbération.

■ DSP Chorus Send (Envoi du chorus DSP) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie le niveau de son post-DSP devant être envoyé au chorus.

REMARQUE

- L'application d'un effet aux parties actives dépend aussi des réglages d'envoi de réverbération, d'envoi de chorus et de DSP (activé ou désactivé) du mode Mixeur. Voir "Mixeur" à la page F-47 pour de plus amples informations.
- Lorsqu'un morceau de démonstration est reproduit (page F-12) l'effet de ce morceau remplace automatiquement celui qui était sélectionné. Il n'est pas possible de changer ni d'annuler l'effet d'un morceau de démonstration.
- Le son du clavier est brièrement interrompu lorsque vous changez le réglage d'un effet.
- Avec un certain nombre de sonorités, appelées "Sonorités avancées", la ligne DSP s'active automatiquement pour fournir un son plus riche et de meilleure qualité. Si vous affectez une sonorité avancée à une partie du clavier (canaux 1 à 4), la ligne DSP s'active automatiquement et la sélection de DSP change selon les réglages de la sonorité avancée. En outre, le réglage de ligne DSP (activée ou désactivée) du mode Mixeur s'active pour la partie du clavier à laquelle une sonorité avancée est affectée.*
  * La ligne DSP du mode Mixeur est automatiquement désactivée pour toutes les parties auxquelles aucune sonorité avancée n'est affectée.
  Les effets DSP qui étaient appliqués à ces parties sont donc désactivés, et c'est pourquoi le son peut paraître différent. Dans ce cas, affichez l'écran Mixeur et activez à nouveau le DSP.

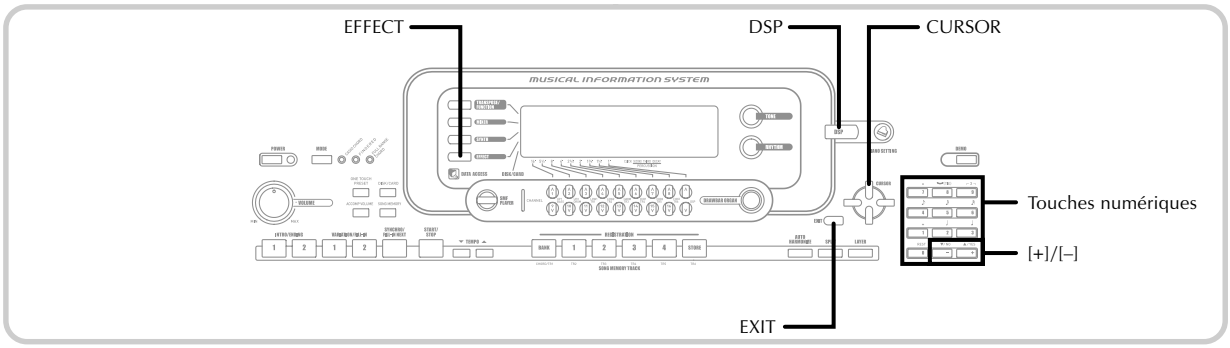
Sauvegarde des réglages des paramètres DSP

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 100 DSP modifiés dans la zone utilisateur pour un emploi ultérieur.

REMARQUE

- Les zones 100 à 199 réservées aux DSP personnalisés contiennent les mêmes données que les types de DSP 000 à 099.

1. Après avoir effectué les réglages des paramètres DSP souhaités, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
   - Le numéro de DSP de la zone utilisateur où le DSP est sauvegardé se met à clignoter sur l'afficheur.
2. Sélectionnez le numéro de la zone DSP utilisateur où vous voulez sauvegarder le nouveau DSP avec les touches [+] et [–].
   - Vous pouvez sélectionner un numéro de zone DSP compris entre 100 et 199.
3. Après avoir sélectionné le numéro de zone DSP utilisateur souhaité, appuyez sur le bouton CURSOR [▶].
   - Faites défiler les lettres à la position du curseur à l'aide des touches [+] et [–].
   - Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour faire avancer le curseur vers la gauche ou la droite.
   - Voir page F-103 pour le détail sur la saisie de texte.
4. Lorsque tout est comme vous le souhaitez, appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour enregistrer l'effet.
   - Un message vous demandant si vous voulez réellement sauvegarder les données s'affiche. Appuyez sur le bouton YES pour sauvegarder les données.
   - Le message "Complete" apparaît momentanément sur l'afficheur, puis l'écran de sélection de la sonorité ou du rythme s'affiche.



A propos du bouton DSP

Le bouton DSP vous indique si le DSP est activé pour la sonorité actuellement sélectionnée pour une partie. Il est allumé lorsque le DSP est activé (DSP line ON) et il est éteint lorsque le DSP est désactivé (DSP line OFF). Par exemple, lorsque vous changez de partie et utilisez la superposition et le partage, le bouton DSP s'allume et s'éteint en fonction des parties spécifiées.

Le bouton DSP sert à valider (DSP line ON) ou à invalider (DSP line OFF) la sonorité de la partie que vous jouez actuellement au clavier.

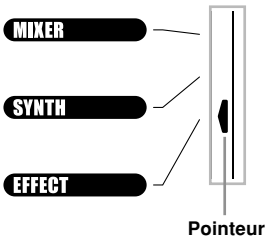
Pour activer ou désactiver la ligne DSP

1. Appuyez sur le bouton DSP pour activer ou désactiver la ligne DSP de la partie actuellement sélectionnée.

Sélection de REVERB

Procédez de la façon suivante pour sélectionner la réverbération (REVERB).

1. Appuyez sur le bouton EFFECT de sorte que le pointeur apparaisse devant EFFECT sur l'afficheur.



2. Appuyez une fois sur le bouton CURSOR [▼].
   • L'écran d'édition de la réverbération s'affiche.
3. Appuyez sur le bouton CURSOR [▶].
   • L'écran de réglage du type de réverbération apparaît automatiquement dans les cinq secondes qui suivent une pression du bouton.
4. Faites défiler les types de réverbération jusqu'à ce que celui que vous souhaitez apparaisse avec les touches [+] et [–] ou les touches numériques, ou bien spécifiez le numéro de réverbération souhaité avec les touches numériques.
   • Voir la liste de la page A-17 pour le détail sur les types d'effets REVERB disponibles.
   • Vous pouvez aussi changer ici les paramètres de l'effet sélectionné, si nécessaire. Voir "Changement des réglages des paramètres REVERB" pour le détail.

735A-F-036A

WK3000_f_26-37.p65 34 03.10.8, 3:30 PM

Changement des réglages des paramètres REVERB

Vous pouvez contrôler la longueur relative de la réverbération et la façon dont elle est appliquée. Voir la section suivante, intitulée "Paramètres REVERB" pour le détail.

1. Après avoir sélectionné le type de réverbération souhaité, utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher le paramètre dont vous voulez changer le réglage.
   • L'écran de réglage des paramètres apparaît.
   Exemple: Pour régler le paramètre Reverb Time (durée de la réverbération).

2. Utilisez les touches [+] et [–] ou les touches numériques pour indiquer le réglage de paramètre souhaité.

3. Appuyez sur le bouton EFFECT ou EXIT.
   • L'écran de sélection de la sonorité ou du rythme réapparaît.

Paramètres REVERB

Les effets de réverbération sont associés soit à un type de réverbération soit à un type de retard. Les réglages de paramètre dépendent du type auquel l'effet est associé.

Type de réverbération (No. 0 à 5, 8 à 13)

■ Reverb Level (Niveau de la réverbération) (Niveau : 000 à 127)

Contrôle le niveau de la réverbération. La réverbération augmente proportionnellement au niveau sélectionné.

■ Reverb Time (Durée de la réverbération) (Niveau : 000 à 127)

Contrôle la durée de la réverbération. La durée de la réverbération augmente proportionnellement au niveau sélectionné.

■ ER Level (Niveau ER) (Initial Echo Sound) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre contrôle le volume initial de la réverbération. Le son de l'écho initial est le son des premières réflexions sur les murs et le plafond. L'écho augmente proportionnellement au niveau sélectionné.

■ High Damp (Amortissement des aigus) (Niveau : 000 à 127)

Contrôle l'amortissement de la réverbération des hautes fréquences (son aigu). Les aigus sont amortis lorsque le niveau est bas, et dans ce cas la réverbération est étouffée. Les aigus ne sont pas amortis lorsque le niveau est élevé, et dans ce cas la réverbération est nette.

Type de retard (No. 6, 7, 14, 15)

■ Delay Level (Niveau du retard) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie le niveau du retard. Le niveau du retard est proportionnel à la valeur spécifiée.

■ Delay Feedback (Rétroaction du retard) (Niveau : 000 à 127)

Ajuste la répétition du retard. Le nombre de répétitions est proportionnel à la valeur spécifiée.

■ ER Level (Niveau ER)

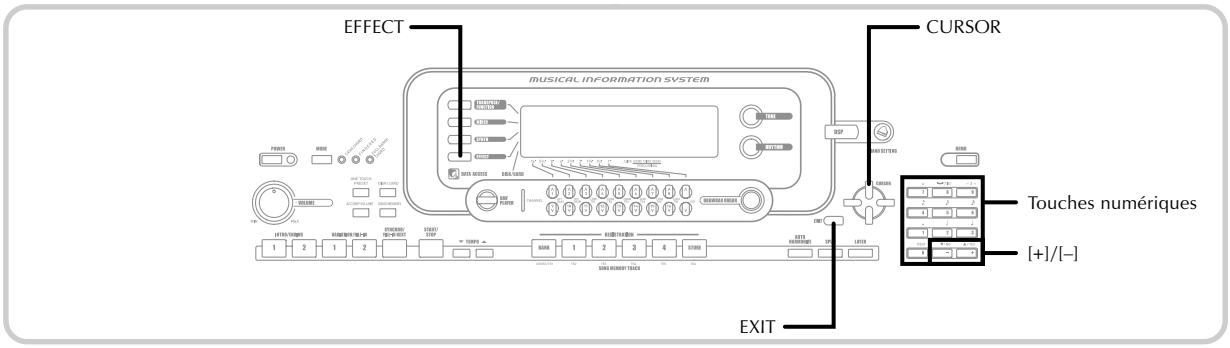
Identique au type de réverbération

■ High Damp (Amortissement des aigus)

Identique au type de réverbération

REMARQUE

- L'application d'un effet aux parties actives dépend aussi des réglages d'envoi de réverbération, d'envoi de chorus et de DSP (activé ou désactivé) du mode Mixeur. Voir "Mixeur" à la page F-47 pour de plus amples informations.



Sélection de CHORUS

Procédez de la façon suivante pour sélectionner le chorus (CHORUS).

1. Appuyez sur le bouton EFFECT de sorte que le pointeur apparaisse devant EFFECT sur l'afficheur.
2. Appuyez deux fois sur le bouton CURSOR [▼].
   • L'écran d'édition du chorus s'affiche.
3. Appuyez sur le bouton CURSOR [▶].
   • L'écran de réglage du type de chorus apparaît automatiquement dans les cinq secondes qui suivent une pression du bouton.
4. Faites défiler avec les touches [+] et [–] ou les touches numériques les types de chorus jusqu'à ce que celui que vous souhaitez apparaisse, ou bien spécifiez le numéro de chorus souhaité avec les touches numériques.
   • Voir la liste de la page A-17 pour le détail sur les types d'effets CHORUS disponibles.
   • Vous pouvez aussi changer ici les paramètres de l'effet sélectionné, si nécessaire. Voir "Changement des réglages des paramètres CHORUS" pour le détail.

Changement des réglages des paramètres CHORUS

Vous pouvez contrôler l'intensité relative d'un effet et la façon dont il est appliqué. Les paramètres pouvant être contrôlés dépendent de l'effet sélectionné. Voir la section suivante, intitulée "Paramètres CHORUS" pour le détail.

1. Après avoir sélectionné le type de chorus souhaité, utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher le paramètre dont vous voulez changer le réglage.
   • L'écran de réglage des paramètres apparaît.
2. Spécifiez le paramètre souhaité à l'aide des touches [+] et [–] ou des touches numériques.
3. Appuyez sur le bouton EFFECT ou EXIT.
   • L'écran de sélection de la sonorité ou du rythme réapparaît.

Paramètres CHORUS

■ Chorus Level (Niveau du chorus) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie l'étendue du chorus.

■ Chorus Rate (Vitesse du chorus) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie la vitesse d'ondulation du chorus. L'ondulation est d'autant plus rapide que la valeur spécifiée est élevée.

■ Chorus Depth (Profondeur du chorus) (Niveau : 000 à 127)

Spécifie la profondeur d'ondulation du chorus. L'ondulation est d'autant plus profonde que la valeur spécifiée est élevée.

REMARQUE

• L'effet sera ou ne sera pas appliqué aux parties résonnantes selon les réglages (activé/désactivé) d'envoi de réverbération, d'envoi de chorus et de DSP dans le mode Mixeur. Voir "Mixeur" à la page F-47 pour le détail.

735A-F-038A

WK3000_f_26-37.p65 36 03.10.8, 3:30 PM

Utilisation de l'égaliseur

Le clavier contient un égaliseur à quatre bandes qui présente 10 réglages différents. Le gain (volume) des quatre bandes de l'égaliseur peut être réglé de –12 à +12.

Pour sélectionner le type d'égaliseur

1. Appuyez sur le bouton EFFECT de sorte que le pointeur apparaisse devant EFFECT sur l'afficheur.
2. Appuyez trois fois sur le bouton CURSOR [▼].
   • L'écran d'édition de l'égaliseur s'affiche.
3. Appuyez sur le bouton CURSOR [▶].
   • L'écran de réglage du type d'égaliseur apparaît automatiquement dans les cinq secondes qui suivent une pression du bouton.
4. Utilisez les touches [+] et [–] ou les touches numériques pour sélectionner le type d'égaliseur souhaité.
   • Voir la liste de la page A-17 pour le détail sur les types d'égaliseur disponibles.

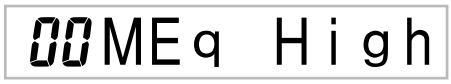
   Exemple: Pour sélectionner Jazz.

   • Il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou EFFECT pour dégager l'écran de réglage de l'égaliseur.

Pour ajuster le gain (volume) d'une bande

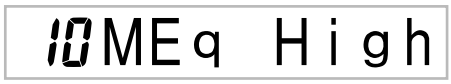
1. Après avoir sélectionné le type d'égaliseur souhaité, utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner la bande dont vous voulez régler le gain.

   Exemple: Pour ajuster la bande HIGH.



2. Utilisez les touches [+] et [–] ou les touches numériques pour ajuster le gain de la bande.

   Exemple: Pour ajuster le gain à 10

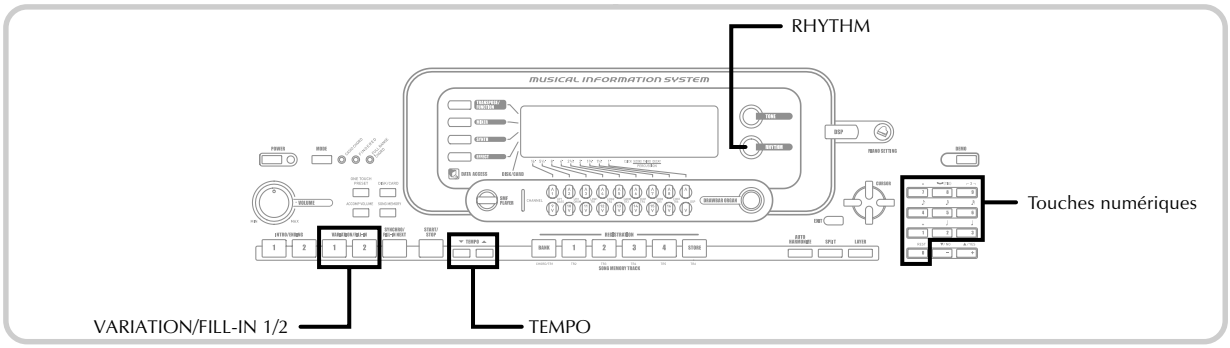


   • Il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou EFFECT pour dégager l'écran de réglage de l'égaliseur.

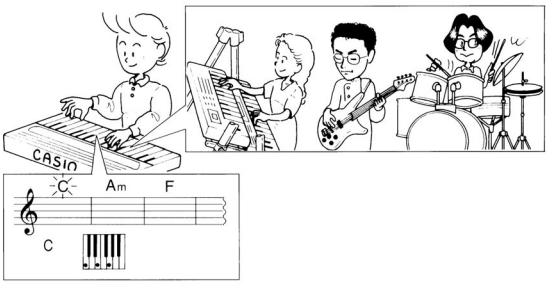
REMARQUE

• Lorsque vous changez de type d'égaliseur, les réglages initiaux de gain du nouveau type d'égaliseur sont automatiquement utilisés.

Accompagnement automatique

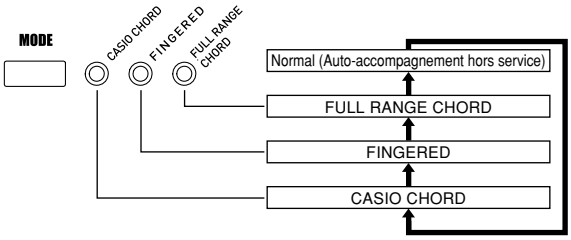


Ce clavier joue automatiquement la basse et les accords en fonction des accords que vous jouez sur le clavier. La basse et les accords sont reproduits en fonction de la sonorité et du rythme sélectionnés. C'est-à-dire que vous pouvez obtenir des accompagnements complets et réalistes pour les notes que vous jouez de la main droite et recréer l'ambiance d'un groupe.



A propos du bouton MODE

Le bouton MODE sert à sélectionner le mode d'accompagnement. A chaque pression du bouton MODE, les modes d'accompagnement disponibles apparaissent comme sur l'illustration ci-dessous.



- Seuls des rythmes sont reproduits lorsque tous les témoins de modes d'accompagnement sont éteints.
- Le mode d'accompagnement sélectionné est indiqué par les témoins de mode au-dessus du bouton MODE. Les informations sur l'emploi de ces modes commencent à la page F-40.

Sélection d'un rythme

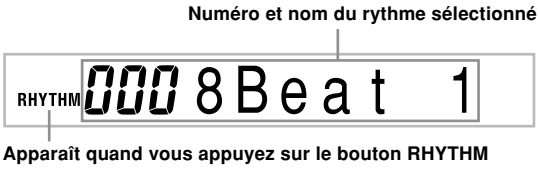
Ce clavier présente 140 rythmes excitants qui peuvent être sélectionnés de la façon suivante.
Vous pouvez aussi transférer des données d'accompagnement de votre ordinateur dans la mémoire du clavier et ainsi en sauvegarder 16 comme rythmes personnalisés. Voir "Téléchargement de données" à la page F-91 pour le détail.

REMARQUE

- A l'origine, rien n'est enregistré dans la zone de mémoire des rythmes personnalisés.

Pour sélectionner un rythme

1. Cherchez le rythme que vous voulez utiliser dans la liste de rythmes et notez le numéro du rythme souhaité.
2. Appuyez sur le bouton RHYTHM.
   - Tous les rythmes disponibles ne sont pas indiqués dans la liste figurant sur la console du clavier. Vous trouverez une liste complète des rythmes à la page A-14 dans "Liste des rythmes".



3. Utilisez les touches numériques pour saisir le numéro à trois chiffres du rythme que vous voulez sélectionner.
   Exemple: Pour sélectionner "041 ROCK 2", spécifiez 0, 4 et 1.

REMARQUE

- Vous pouvez aussi augmenter le nombre affiché en appuyant sur [+] ou le diminuer en appuyant sur [–].

Exécution d'un rythme

Pour exécuter un rythme

1. Appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 1 ou 2.
   - Le rythme sélectionné est exécuté.
   - Pour l'arrêter, appuyez sur le bouton START/STOP.

REMARQUE

- Des accords seront joués avec le rythme si un des trois témoins d'accompagnement est allumé au-dessus du bouton MODE. Si vous voulez jouer le rythme sans les accords, appuyez sur le bouton MODE jusqu'à ce que tous les témoins soient éteints.

Réglage du tempo

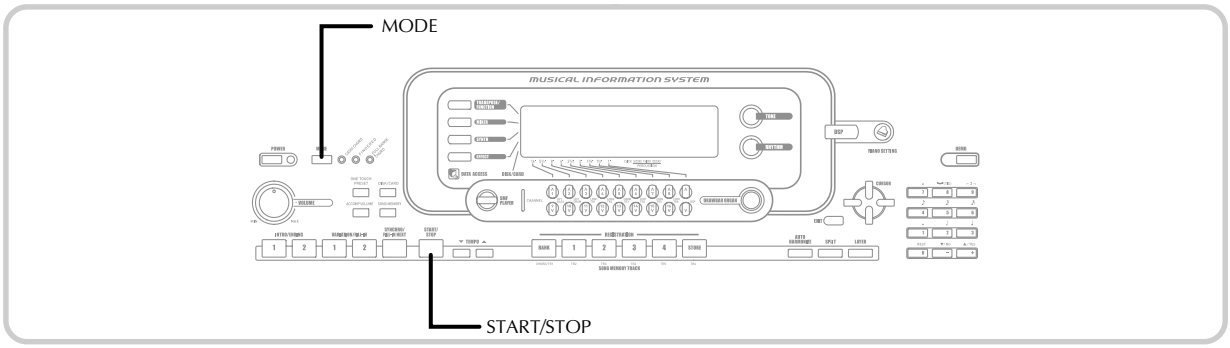
Vous pouvez ajuster le tempo d'un rythme de 30 à 255 temps par minute. Le réglage du tempo est utilisé pour les accords d'accompagnement automatique et les morceaux enregistrés.

Pour ajuster le tempo

1. Appuyez sur un des boutons TEMPO (▲ ou ▼).
   ▲ : Augmentation de la valeur affichée (augmentation du tempo)
   ▼ : Diminution de la valeur affichée (diminution du tempo)

REMARQUE

- Il suffit d'appuyer en même temps sur les deux boutons TEMPO (▲ ou ▼) pour réinitialiser le tempo à la valeur par défaut du rythme actuellement sélectionné.



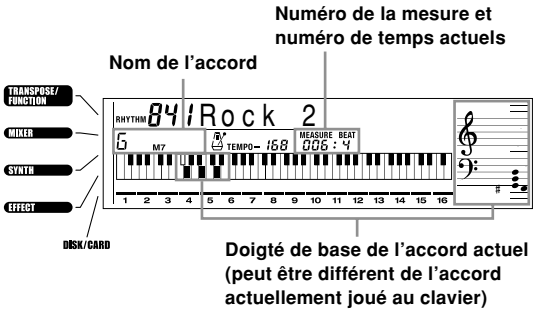
Utilisation de l'accompagnement automatique

Procédez de la façon suivante pour utiliser les accompagnements automatiques de ce clavier. Avant de commencer, vous devez sélectionner un rythme et régler le tempo souhaité.

Pour utiliser l'accompagnement automatique

1. Sélectionnez le mode d'accompagnement CASIO CHORD, FINGERED ou FULL RANGE CHORD avec le bouton MODE.
   - Le mode sélectionné est celui qui est indiqué par le témoin allumé. Voir "A propos du bouton MODE" à la page F-38 pour le détail.
2. Appuyez sur le bouton START/STOP pour activer le rythme actuellement sélectionné.
3. Jouez un accord.
   - La façon de jouer les accords dépend du mode d'accompagnement sélectionné. Reportez-vous aux pages suivantes pour le détail sur l'exécution d'accords.

CASIO CHORD ..... Cette Page
FINGERED ..... Page F-41
FULL RANGE CHORD ..... Page F-42

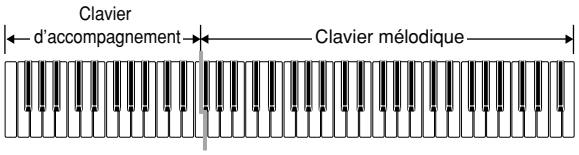


4. Pour arrêter l'accompagnement automatique, appuyez une nouvelle fois sur le bouton START/STOP.

CASIO CHORD

La méthode CASIO CHORD permet à tout un chacun de jouer des accords, même sans expérience ou connaissance musicale. Voici une description du clavier d'accompagnement et du clavier mélodique CASIO CHORD et les explications nécessaires pour jouer avec la fonction CASIO CHORD.

Clavier d'accompagnement et clavier mélodique CASIO CHORD



REMARQUE

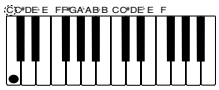
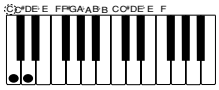
- Le clavier d'accompagnement peut être utilisé pour jouer des accords seulement. Aucun son ne sera produit si vous essayez de jouer des notes de mélodie sur cette partie du clavier.

735A-F-042A

WK3000_f_38-46.p65 40 03.10.8, 3:30 PM

Types d'accords

L'accompagnement CASIO CHORD permet de jouer quatre types d'accords avec un minimum de doigts.

Types d'accords	Exemple
Accords majeurs Le nom des accords majeurs est indiqué au-dessus des touches du clavier d'accompagnement. Notez que l'accord produit quand vous appuyez sur le clavier d'accompagnement ne change pas d'octave, quelle que soit la touche utilisée.	Do majeur (C) 
Accords mineurs (m) Pour jouer un accord mineur, maintenez la touche d'accord majeur enfoncée et appuyez sur une touche du clavier d'accompagnement à la droite de la touche d'accord majeur.	Do mineur (Cm) 
Accords de septième (7) Pour jouer un accord de septième, maintenez la touche d'accord majeur enfoncée et appuyez sur deux touches du clavier d'accompagnement à droite de la touche d'accord majeur.	Do septième (C7)
Accords de septième mineure (m7) Pour jouer un accord de septième mineure, maintenez la touche d'accord majeur enfoncée et appuyez sur trois autres touches du clavier d'accompagnement à droite de la touche d'accord majeur.	Do mineur septième (Cm7)

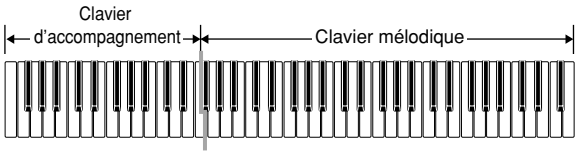
REMARQUE

- Vous pouvez appuyer sur les touches noires ou blanches à la droite d'une touche d'accord majeur pour jouer des accords mineurs et de septième.

FINGERED

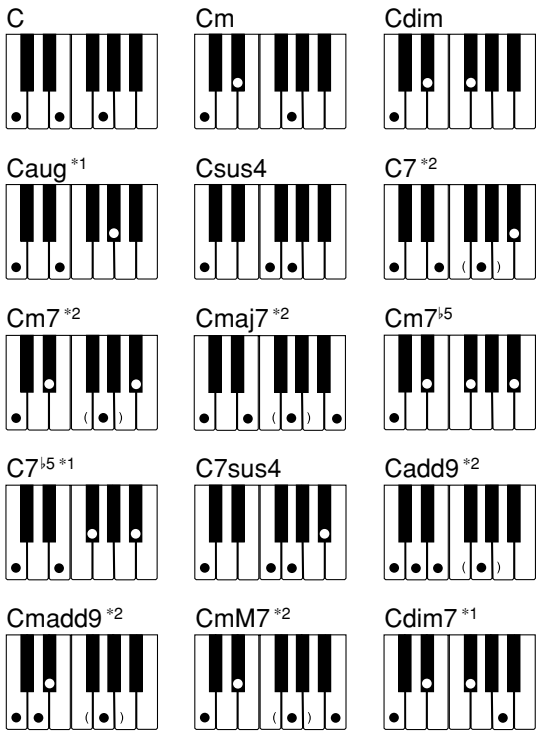
La méthode FINGERED vous offre en tout 15 types d'accords différents. Voici comment se composent le clavier d'accompagnement et le clavier mélodique du mode FINGERED, et comment jouer un accord avec la note fondamentale C quand vous utilisez FINGERED.

Clavier d'accompagnement et clavier mélodique FINGERED



REMARQUE

- Le clavier d'accompagnement peut être utilisé pour jouer des accords seulement. Aucun son ne sera produit si vous essayez de jouer des notes de mélodie sur cette partie du clavier.



Voir la "Charte des accords FINGERED" à la page A-15 pour le détail sur les accords avec d'autres fondamentales.

*1: On ne peut pas inverser le doigté. La note inférieure est toujours la note fondamentale.
*2: Le même accord peut être joué sans avoir à appuyer sur le Sol (5e note).

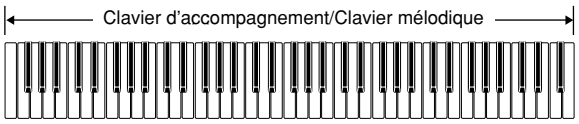
REMARQUE

- A part les accords mentionnés dans la remarque*1 ci-dessus, l'inversion de doigté (par ex. lorsque vous jouez MI-SOL-DO ou SOL-DO-MI au lieu de DO-MI-SOL) produira le même accord que le doigté standard.
- A part l'exception mentionnée dans la remarque*2 ci-dessus, toutes les touches qui forment un accord doivent être pressées. Si vous oubliez d'appuyer sur une seule touche, vous n'obtiendrez pas l'accord FINGERED souhaité.

FULL RANGE CHORD

La méthode FULL RANGE CHORD fournit en tout 38 types d'accords différents: les 15 types d'accords disponibles avec FINGERED plus 23 autres types d'accords. Le clavier interprète automatiquement toutes les entrées d'au moins trois touches correspondant à un motif FULL RANGE CHORD comme accord. Toute autre entrée (qui ne forme pas un motif FULL RANGE CHORD) est interprétée comme mélodie. C'est la raison pour laquelle il n'est pas nécessaire de séparer le clavier d'accompagnement et le clavier mélodique. Tout le clavier fonctionne comme clavier mélodique et peut être utilisé pour la mélodie et les accords.

Clavier d'accompagnement et clavier mélodique FULL RANGE CHORD



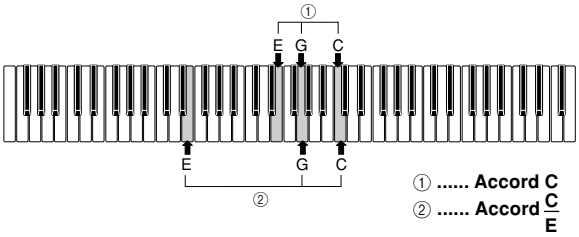
Accords reconnus par ce clavier

Le tableau suivant identifie les motifs qui sont reconnus comme accords par FULL RANGE CHORD.

Type de motif	Nombre de variations d'accords
FINGERED	Les 15 motifs d'accords sont indiqués dans FINGERED à la page F-41. Voir "Charte des accords FINGERED" à la page A-15 pour le détail sur l'exécution d'accords avec d'autres fondamentales.
Doigté standard	Les 23 doigtés standard. Les 23 accords disponibles quand Do est la note de basse sont indiqués ci-dessous. C6 • Cm6 • C69 C♯/C • D/C • E/C • F/C • G/C • A♭/C • B♭/C B/C • C♯m/C • Dm/C • Fm/C • Gm/C • Am/C • B♭m/C Dm7♭5/C • A♭7/C • F7/C • Fm7/C • Gm7/C • A♭add9/C

Exemple: Jouer l'accord de Do (C) majeur

Tous les doigtés indiqués sur l'illustration suivante produisent l'accord de Do (C) majeur.

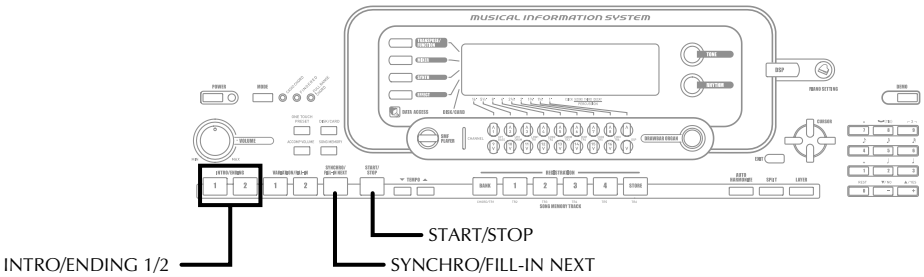


REMARQUE

- Comme dans le mode FINGERED (page F-41), vous pouvez jouer les notes qui forment un accord dans n'importe quel ordre (①).
- Si la note inférieure d'un accord est séparée de la note suivante d'au moins six demi-tons, la note inférieure sera la basse (②).

735A-F-044A

WK3000_f_38-46.p65 42 03.10.8, 3:30 PM



Utilisation d'une introduction

Ce clavier vous permet d'insérer une courte introduction sous forme de variation rythmique pour obtenir un début plus naturel.

Procédez de la façon suivante pour commencer par une introduction. Avant de commencer vous devez sélectionner le rythme, régler le tempo et sélectionner la façon dont les accords seront exécutés avec le bouton MODE (position Normal, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).

Pour insérer une introduction

1. Appuyez sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou 2.
   - Avec le réglage précédent, l'introduction est jouée et l'accompagnement automatique commence avec l'introduction dès que vous jouez des accords sur le clavier d'accompagnement.

REMARQUE

- Le rythme standard commence quand l'introduction se termine.

Utilisation d'une insertion

Les motifs d'insertion vous permettent de changer de motif rythmique pour ajouter une variation intéressante au morceau interprété.

Voici comment procéder pour utiliser l'insertion.

Pour faire une insertion

1. Appuyez sur le bouton START/STOP pour activer le rythme.
2. Sélectionnez la variation souhaitée.
   - Pour utiliser l'insertion 1, appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 1 pendant la variation 1 du rythme joué.
   - Pour utiliser l'insertion 2, appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 2 pendant la variation 2 du rythme joué.

REMARQUE

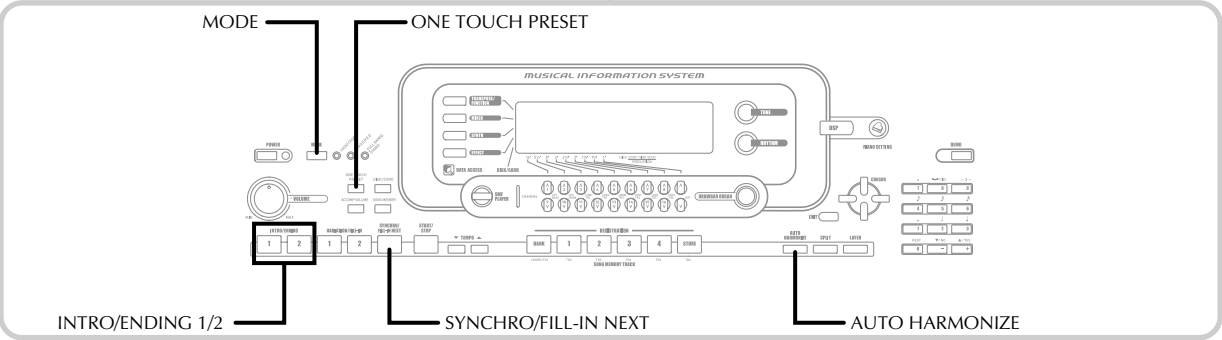
- Seul le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT opère pendant la reproduction d'une introduction.
- Si vous maintenez le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT ou VARIATION/FILL-IN 1/2 enfoncé, la variation se repète.

Utilisation d'une variation rythmique

Vous pouvez varier le rythme standard en introduisant une seconde variation rythmique pour rendre le morceau un peu plus vivant.

Pour insérer un motif rythmique

1. Appuyez sur le bouton START/STOP pour activer le rythme.
2. Appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT.
   - Si la variation 1 est jouée, l'insertion 1 sera suivie de l'insertion 2, puis de la variation 2.
   - Si la variation 2 est jouée, l'insertion 2 sera suivie de l'insertion 1, puis de la variation 1.
   - Pour répéter l'insertion il suffit d'appuyer sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT.



Début de rythme et d'accompagnement synchronisé

Vous pouvez régler le clavier pour qu'un rythme commence dès que vous jouez l'accompagnement au clavier.

Procédez de la façon suivante pour utiliser le départ synchronisé. Avant de commencer vous devez sélectionner le rythme, régler le tempo et sélectionner la façon dont les accords seront exécutés avec le bouton MODE (position Normal, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD).

Pour utiliser le départ synchronisé

1. Appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT pour mettre le clavier en attente de départ synchronisé.

2. Jouez un accord. Le motif rythmique commence automatiquement.

REMARQUE

- Si le bouton MODE est en position Normal, seul le rythme est reproduit (sans accord) quand vous jouez sur le clavier d'accompagnement.
- Si vous appuyez sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou 2 avant de jouer quelque chose sur le clavier, le rythme commence automatiquement par un motif d'introduction quand vous jouez quelque chose sur le clavier d'accompagnement.
- Pour annuler l'attente de départ synchronisé, appuyez une fois de plus sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Achèvement par un motif final

Vous pouvez obtenir une fin plus naturelle en ajoutant un motif final au motif rythmique de base.

Voici comment insérer un motif final pour terminer un morceau. Notez que le motif final dépend du rythme que vous utilisez.

Pour terminer par un motif final

1. Pendant l'exécution du rythme, appuyez sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou 2.
   - Le départ du motif final dépend du moment où vous appuyez sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou 2. Si vous appuyez sur le bouton avant le second temps de la mesure actuelle, le motif final commence immédiatement.

REMARQUE

- Il suffit d'appuyer sur le bouton INTRO/ENDING avant le premier demi-temps d'une mesure pour exécuter le motif final. Si vous appuyez sur le bouton après le premier demi-temps, le motif final ne sera exécuté qu'à partir de la mesure suivante.

735A-F-046A

WK3000_f_38-46.p65 44 03.10.8, 3:30 PM

Utilisation de la correction monotouche

La correction monotouche adapte automatiquement les réglages principaux mentionnés ci-dessous au motif rythmique que vous utilisez.

- Sonorité du clavier
- Superposition de sonorités activée/désactivée
- Partage activé/désactivé
- Auto-harmonisation activée/désactivée
- Type d'auto-harmonisation
- Niveau du volume de l'accompagnement
- Tempo
- Type d'effet

Pour utiliser la correction monotouche

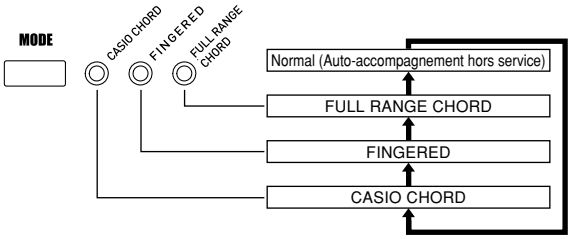
1. Sélectionnez le rythme que vous voulez utiliser.
2. Le bouton MODE sert à sélectionner le mode d'accompagnement qui doit être utilisé.
3. Appuyez sur le bouton ONE TOUCH PRESET.
   - Les réglages de correction monotouche sont automatiquement adaptés au rythme sélectionné.
   - Le clavier se met automatiquement en attente de départ synchronisé à ce moment.
4. Commencez le rythme et l'auto-accompagnement et jouez quelque chose au clavier.
   - L'accompagnement est joué avec les réglages de correction monotouche.

Utilisation de l'auto-harmonisation

Lorsque vous utilisez l'accompagnement automatique, l'auto-harmonisation ajoute à la mélodie les harmoniques correspondant à l'accord joué. Vous obtenez ainsi un effet d'harmoniques qui étoffe la mélodie.

Pour utiliser l'auto-harmonisation

1. Sélectionnez le mode d'accompagnement FINGERED ou CASIO CHORD avec le bouton MODE.
   - Le mode d'accompagnement sélectionné est indiqué par l'éclairage du témoin correspondant. Voir "A propos du bouton MODE" à la page F-38 pour le détail.

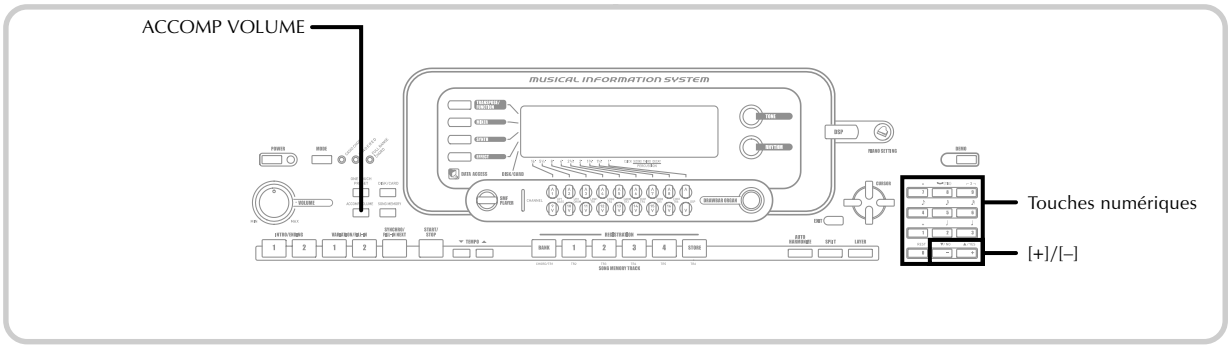


2. Appuyez sur AUTO HARMONIZE pour activer l'auto-harmonisation.
   - L'indicateur AUTO HARMONIZE s'allume.

3. Activez l'accompagnement automatique et jouez quelque chose au clavier.
4. Pour désactiver l'auto-harmonisation, appuyez une fois sur AUTO HARMONIZE.
   - L'indicateur AUTO HARMONIZE s'éteint.

REMARQUE

- L'auto-harmonisation s'arrête un moment au début de la lecture des morceaux de démonstration. Elle recommence dès que l'opération ou la fonction qui l'a arrêtée est terminée.
- L'auto-harmonisation n'est possible que lorsque le mode d'accompagnement automatique FINGERED ou CASIO CHORD est sélectionné.



Types d'auto-harmonisation

Vous avez le choix entre 10 types d'auto-harmonisation. Le type peut être changé avec le bouton TRANSPOSE/FUNCTION.
Voir "Changement d'autres réglages" à la page F-79 pour le détail.

A propos des notes et des sonorités de l'auto-harmonisation

Les notes jouées au clavier sont appelées "notes mélodiques" tandis que les notes ajoutées à la mélodie par l'auto-harmonisation sont appelées "notes harmoniques". Normalement, la sonorité sélectionnée pour les notes mélodiques est aussi utilisée pour les notes harmoniques, mais vous pouvez utiliser le mixeur (page F-47) pour spécifier une autre sonorité.
Comme les notes harmoniques sont affectées au canal 5 du mixeur, il faut changer la sonorité du canal 5.
Vous pouvez changer non seulement la sonorité des notes harmoniques mais aussi un certain nombre de paramètres, par exemple la balance du volume. Voir "Utilisation du mode Édition de paramètres" à la page F-48 pour de plus amples informations à ce sujet.

REMARQUE

- La sonorité des notes harmoniques par défaut est celle de la mélodie lorsque vous activez l'auto-harmonisation.
- La sonorité des notes harmoniques change automatiquement lorsque vous changez la sonorité de la mélodie.

Réglage du volume de l'accompagnement

Vous pouvez ajuster le volume des parties d'accompagnement dans une plage de 000 (minimum) à 127 (maximum).

1. Appuyez sur le bouton ACCOMP VOLUME.

Réglage du volume de l'accompagnement actuel

2. Utilisez les touches numériques ou les touches [+]/[–] pour changer le réglage actuel du volume.
Exemple: 110

REMARQUE

- Pour revenir à l'écran de réglage de sonorité ou de rythme, appuyez sur le bouton ACCOMP VOLUME ou sur le bouton EXIT.
- Tous les réglages d'équilibrage des canaux effectués avec le mixeur sont maintenus quand vous changez le réglage du volume de l'accompagnement.
- Il faut appuyer simultanément sur les touches [+] et [–], pour que le volume de l'accompagnement revienne à 100.

735A-F-048A

WK3000_f_38-46.p65 46 03.10.8, 3:30 PM

Mixeur

Que peut-on faire avec le mixeur

Ce clavier permet de jouer plusieurs parties instrumentales en même temps pendant l'accompagnement automatique, la lecture de morceaux mémorisés, la réception de données par la borne MIDI, etc. Le mixeur affecte chaque partie à un canal précis (1 à 16) et permet de contrôler la mise en ou hors service, le volume et les paramètres de panoramique de chaque canal.
Le mixeur dispose non seulement des canaux 1 à 16 mais aussi d'un canal DSP qui peut être utilisé pour régler le niveau de DSP, le pan du DSP et d'autres paramètres du DSP.

Affectation des canaux

Les parties affectées à chacun des 16 canaux sont les suivantes:

Numéro de canal	Partie
Canal 1	Sonorité principale (UP1)
Canal 2	Sonorité superposée (UP2)
Canal 3	Sonorité secondaire (LOW1)
Canal 4	Sonorité superposée/secondaire (LOW2)
Canal 5	Sonorité des harmoniques (HARM)
Canal 6	Partie 1 des accords de l'accompagnement automatique (CHD1)
Canal 7	Partie 2 des accords de l'accompagnement automatique (CHD2)
Canal 8	Partie 3 des accords de l'accompagnement automatique (CHD3)
Canal 9	Partie basse de l'accompagnement automatique (BASS)
Canal 10	Partie rythme de l'accompagnement automatique (DRUM)
Canal 11	Piste 1 de la mémoire de morceaux (TR1)
Canal 12	Piste 2 de la mémoire de morceaux (TR2)
Canal 13	Piste 3 de la mémoire de morceaux (TR3)
Canal 14	Piste 4 de la mémoire de morceaux (TR4)
Canal 15	Piste 5 de la mémoire de morceaux (TR5)
Canal 16	Piste 6 de la mémoire de morceaux (TR6)

REMARQUE

- Dans ce manuel, les "Numéros de canaux" correspondent aux numéros de canaux indiqués sur le clavier au-dessus des boutons CHANNEL.
- Les noms des boutons CHANNEL dans le tableau ci-dessus correspondent aux noms indiqués à la droite de chaque paire de boutons CHANNEL sur le clavier.

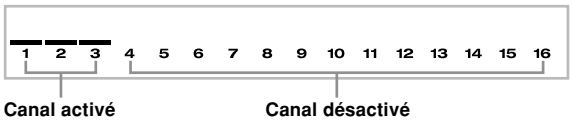
Voir pages F-74 et F-75 pour des informations détaillées au sujet des sonorités superposées, secondaires, superposées et secondaires.
Voir page F-61 pour de plus amples informations sur la mémoire de morceaux.

REMARQUE

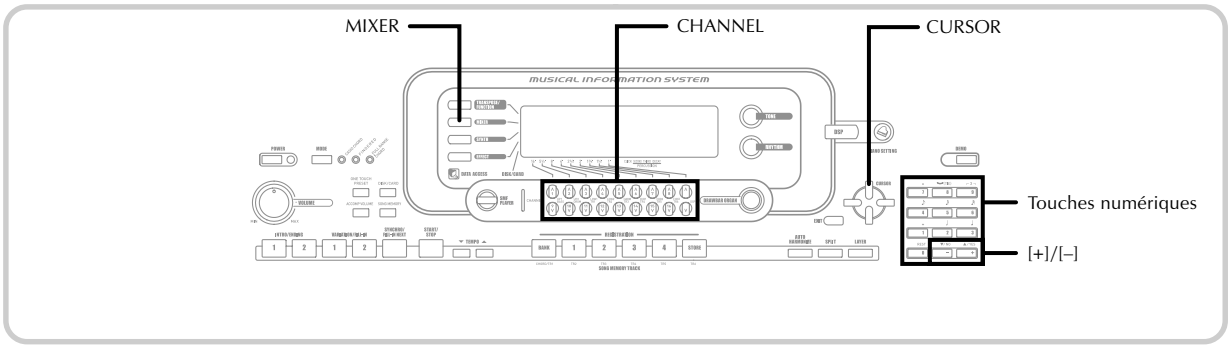
- Normalement, le canal 1 est réservé à l'exécution au clavier. Lorsque l'accompagnement automatique est utilisé, chaque partie de l'accompagnement est affectée aux canaux 6 à 10.
- Lorsque vous raccordez un ordinateur ou un appareil MIDI au clavier et que vous utilisez le clavier comme source sonore, les parties des instruments de musique sont affectées aux divers 16 canaux. Les notes jouées par le canal sélectionné selon "Mise en et hors service des canaux" ci-dessous sont indiquées sur le clavier graphique et sur la portée.

Mise en et hors service des canaux

Appuyez sur les boutons CHANNEL pour mettre en ou hors service des canaux particuliers. Les indicateurs sur l'affichage désignent le statut actuel de chaque canal.



- A chaque pression d'un bouton CHANNEL, le canal est activé ou désactivé.
- Le statut de chaque canal détermine le statut de la partie correspondant à votre jeu, à l'accompagnement automatique et au morceau mémorisé.
- Lorsque vous changez de rythme, les réglages par défaut du nouveau rythme remplacent les réglages actuels de mixeur pour les canaux 6 à 10. La même chose se produit lorsque vous utilisez les fonctions Intro, Normal, Variation, Fill-In et Ending.



Utilisation du mode Édition de paramètres

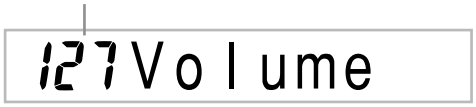
Edition des paramètres des canaux 1 à 16

Avec le mode Édition de paramètres, vous pouvez changer le réglage de dix paramètres différents (dont la sonorité, le volume et le panoramique) pour le canal sélectionné sur l'écran du mixeur.

Pour changer les paramètres

1. Appuyez sur le bouton MIXER.
   • Un pointeur apparaît devant MIXER sur l'afficheur.
2. Appuyez sur le bouton CHANNEL (1 à 16) pour sélectionner un canal.
   • Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour changer de canal.
3. Utilisez les boutons CURSOR [▲] et [▼] pour sélectionner le paramètre dont vous voulez changer le réglage.
   Exemple: Sélectionnez le réglage de volume en affichant "Volume".
   • A chaque pression du bouton CURSOR [▲] ou [▼] les paramètres défilent.
   • Vous pouvez utiliser les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour changer de canal quand vous voulez au cours de la procédure.

Indique le volume 127 du canal



4. Utilisez les touches numériques ou [+] et [–] pour changer le réglage du paramètre.
   Exemple: Réglez "060".

• Il suffit d'appuyer sur le bouton MIXER ou EXIT pour dégager l'écran d'édition des paramètres.

Edition des paramètres des canaux DSP

1. Appuyez sur le bouton CHANNEL (DSP).
   • Vous pouvez aussi sélectionner le canal DSP en appuyant sur le bouton CURSOR [▶] lorsque le canal 16 est sélectionné.
   • Le canal DSP est sélectionné.
   • Il suffit d'appuyer sur le bouton CURSOR [◀] lorsque le canal DSP est sélectionné pour revenir au canal 16.

735A-F-050A

WK3000_f_47-58.p65 48 03.10.8, 3:30 PM

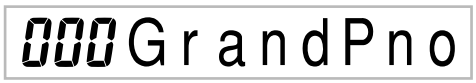
Fonctionnement des paramètres

Les paramètres dont les réglages peuvent être changés dans le mode Edition de paramètres sont les suivants.

Paramètres de la sonorité

■ Tone (Sonorité)
(Niveau : 000 à 803, sonorités d'orgue 000 à 199)

Ce paramètre contrôle les sonorités affectées à chaque partie. Lorsque la sonorité est indiquée, vous pouvez appuyer sur le bouton TONE ou sur le bouton DRAWBAR ORGAN pour sélectionner une autre sonorité, si nécessaire.



■ Part On/Off (Partie activée/désactivée)
(Réglages : on, oFF)

Ce paramètre peut être utilisé pour activer une partie (son audible) ou la désactiver (son inaudible). Le réglage actuel de chaque partie est indiqué à l'écran, comme suit.

■ Volume (Volume) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre contrôle le volume du canal sélectionné.

■ Pan Pot (Position stéréo) (Niveau : –64 à +63)

Ce paramètre contrôle la position stéréo, c'est-à-dire le point central des canaux stéréo gauche et droit. Le réglage "00" spécifie une valeur centrale, une valeur inférieure à "00" déplace le point vers la gauche et une valeur supérieure à "00" déplace le point vers la droite.

■ Octave Shift (Décalage d'octave)
(Niveau : –2 à +2)

Vous pouvez élever ou abaisser le registre du son d'une octave. Lorsque vous utilisez la sonorité piccolo, certaines notes très élevées peuvent être hors du registre du clavier. Le cas échéant, vous devrez décaler l'octave pour élever le registre du clavier d'une octave.

–2 : Décalage de deux octaves vers le bas
–1 : Décalage d'une octave vers le bas
0 : Pas de décalage
+1 : Décalage d'une octave vers le haut
+2 : Décalage de deux octaves vers le haut

Paramètres d'accord

Vous pouvez utiliser ces paramètres pour accorder chacune des parties séparément.

■ Coarse Tune (Accord grossier)
(Niveau : –24 à +24)

Ce paramètre contrôle l'accord grossier du son par demi-tons sur le canal sélectionné.

■ Fine Tune (Accord fin) (Niveau : –99 à +99)

Ce paramètre contrôle l'accord fin du son au centième d'unité près sur le canal sélectionné.

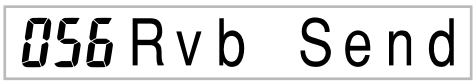
Paramètres des effets

Le mixeur permet de contrôler les effets appliqués à chaque partie contrairement au mode Effet, où les réglages s'appliquent à toutes les parties en général.

■ Reverb Send (Envoi de réverbération) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre contrôle le niveau de réverbération appliqué à la partie. La réverbération est désactivée lorsque le réglage est "000", et elle est maximale lorsque le réglage est 127.

• "Reverb Send" n'opère pas avec certains sons de batterie.



■ Chorus Send (Envoi de chorus) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre contrôle le niveau de chorus appliqué à la partie. Le chorus est désactivé lorsque le réglage est "000", et il est maximal lorsque le réglage est 127.

• "L'envoi de chorus" ne fonctionne pas avec les sonorités de batterie.

■ DSP Line (Ligne DSP) (Réglages : on, oFF)

Ce paramètre peut être utilisé pour mettre en ou hors service la ligne DSP d'un canal particulier.

Paramètres des parties DSP

■ DSP Level (Niveau du DSP) (Niveau : 0 à 127)

Spécifie le volume post-DSP.

■ DSP Pan (Pan du DSP) (Niveau : –64 à 63)

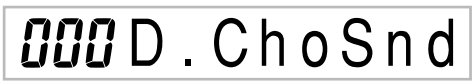
Spécifie la position stéréo du post-DSP.

■ DSP System Reverb Send (Envoi de la réverbération système du DSP) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre spécifie le degré de réverbération appliqué aux parties.

■ DSP System Chorus Send (Envoi du chorus système du DSP) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre règle le chorus.



REMARQUE

- Une message MIDI est transmis à la borne MIDI chaque fois qu'un réglage de sonorité, volume, position stéréo, accord grossier, accord fin, envoi de réverbération ou envoi de chorus change.
- Lorsque des réglages de sonorité changent, les réglages de sonorité, décalage d'octave, d'envoi de réverbération, d'envoi de chorus et des paramètres de la ligne DSP*.
  * Lorsque le DSP est désactivé (Voir la note de la page F-82).
- Lorsque le paramètre de la ligne DSP du mixeur (sur cette page) est activé, les réglages des paramètres de pan DSP, d'envoi de réverbération système de DSP et de chorus système de DSP sont utilisés au lieu des paramètres pan Pot, envoi de réverbération et envoi de chorus.

735A-F-052A

WK3000_f_47-58.p65 50 03.10.8, 3:30 PM

Mode Synthétiseur

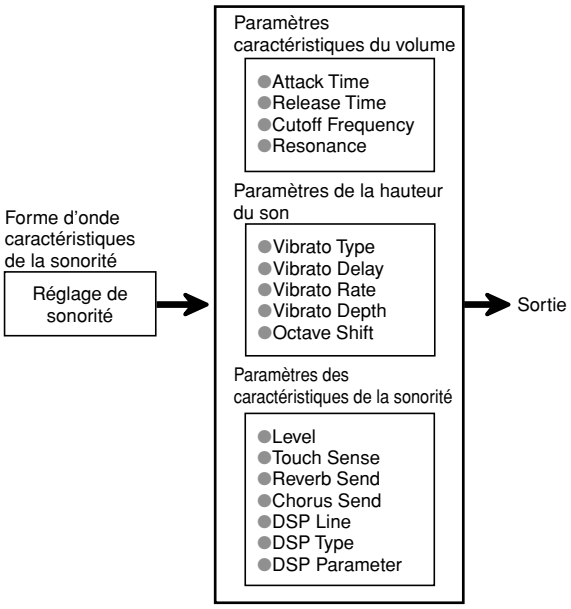
Le mode Synthétiseur de ce clavier fournit les outils nécessaires à la création de sonorités originales. En sélectionnant une des sonorités de ce clavier et changeant ses paramètres, vous pouvez créer vos propres sonorités. Ces sonorités pourront ensuite être sauvegardées et sélectionnées de la même façon qu'une sonorité préréglée.

Fonctions du mode Synthétiseur

Les fonctions pouvant être utilisées en mode Synthétiseur sont les suivantes.

Paramètres du mode Synthétiseur

Les sonorités préréglées de ce clavier consistent en un certain nombre de paramètres. Pour créer vos propres sonorités, vous devez d'abord rappeler une sonorité avancée (000 à 299) ou une sonorité préréglée (300 à 499) et changer ensuite ses paramètres de la façon souhaitée. Les ensembles de batterie (sonorités 500 à 515) ne peuvent pas être utilisés pour créer de nouvelles sonorités.
L'illustration ci-contre indique les paramètres qui constituent les sonorités préréglées et le rôle de chaque paramètre. Comme il apparaît sur l'illustration, les paramètres se divisent en quatre groupes, décrits chacun en détail ci-dessous.



REMARQUE

- La sonorité dont les paramètres peuvent être modifiés est celle qui est affectée au canal (1 à 4) sélectionné dans le mode Synthétiseur.

(1) Forme de l'onde caractéristique de la sonorité

■ Tone Setting (Réglage de sonorité)

Spécifie les sonorités préréglées qui doivent être utilisées comme sonorité originale.

(2) Paramètres caractéristiques du volume

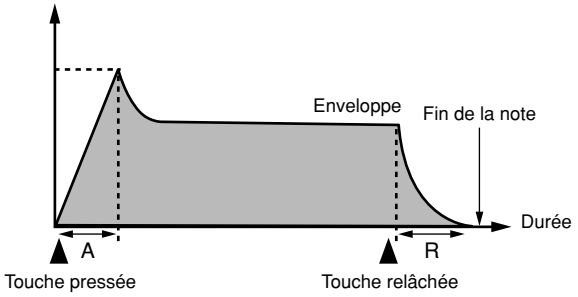
Ces paramètres contrôlent la façon dont la sonorité change dans le temps, à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'à ce que le son s'arrête. Vous pouvez changer le volume et les caractéristiques sonores.

■ Attack Time (Durée d'attaqne)

La durée d'attaque représente la vitesse ou le temps nécessaire au son pour atteindre son niveau le plus fort. Vous pouvez spécifier une vitesse rapide pour que le son atteigne immédiatement son volume maximal, une vitesse lente pour que le son augmente lentement, ou bien une valeur intermédiaire.

■ Release Time (Durée de relâchement)

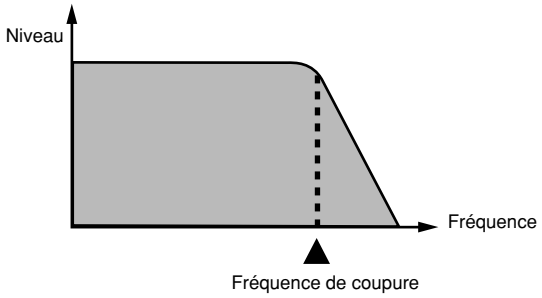
C'est le temps qu'il faut au volume sonore pour atteindre zéro. Vous pouvez spécifier une chute rapide ou une chute graduelle du volume à zéro.



A : Durée de l'attaque
R : Durée du relâchement

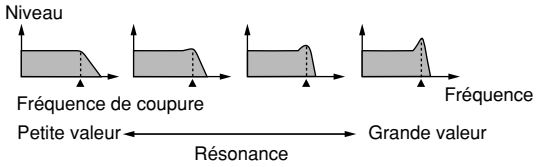
■ Cutoff Frequency (Fréquence de coupure)

La fréquence de coupure est un paramètre qui ajuste le timbre en coupant les fréquences supérieures à une fréquence donnée. Une fréquence de coupure élevée produit un son plus brillant (dur) et une fréquence de coupure basse produit un son plus sombre (doux).



■ Resonance (Résonance)

La résonance accentue les composantes harmoniques autour de la fréquence de coupure, ce qui crée un son caractéristique. Le son est d'autant plus accentué que la valeur de la résonance est plus grande, comme indiqué ci-dessous.



REMARQUE

- Avec certaines sonorités, une trop grande résonance peut provoquer de la distorsion ou du bruit au moment de l'attaque de la sonorité.

(3) Paramètres de la hauteur du son

■ Type de vibrato, retard du vibrato, vitesse du vibrato, profondeur du vibrato

Ces paramètres ajustent l'effet de vibrato, qui causent des changements périodiques du son.

■ Octave Shift (Décalage d'octave)

Ce paramètre contrôle l'octave de tous les sons.

(4) Paramètres caractéristiques de la sonorité

■ Level (Niveau)

Ce paramètre contrôle le volume d'ensemble du son.

■ Touch Sense (Sensibilité au toucher)

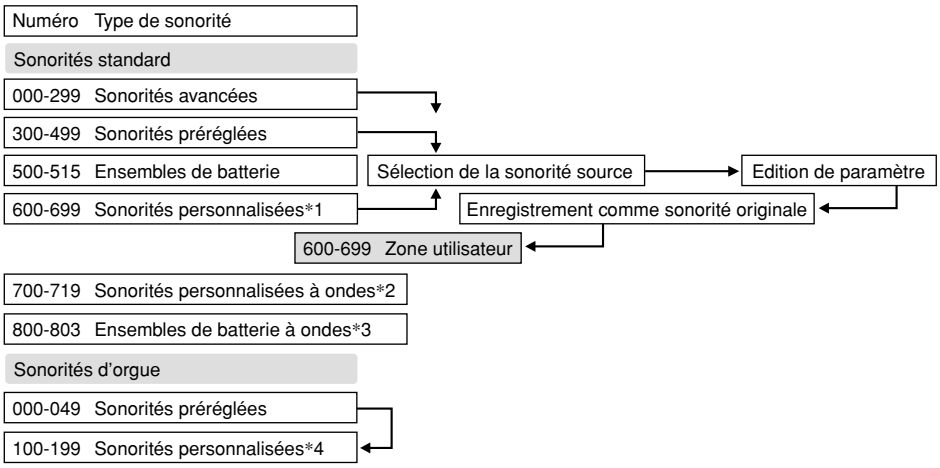
Ce paramètre contrôle les changements de volume et de timbre selon la pression exercée sur les touches du clavier. Vous pouvez spécifier un volume plus fort pour une pression plus forte ou un volume plus faible pour une pression plus faible, ou toujours le même volume quelle que soit la pression exercée.

■ Reverb Send, Chorus Send, DSP Line, DSP Type, DSP Parameter (Envoi de réverbération, Envoi de chorus, Ligne DSP, Type de DSP, Paramètre de DSP)

Ces paramètres contrôlent les effets appliqués aux sons.

Mémorisation d'une sonorité personnalisée

Les numéros de sonorités 600 à 699 (personnalisées 001 à 100) sont appelés "zone utilisateur" parce qu'ils sont réservés à l'enregistrement des sonorités personnalisées par l'utilisateur. Après avoir rappelé une sonorité préréglée et avoir changé ses paramètres pour créer une sonorité personnalisée, vous pouvez l'enregistrer dans la zone utilisateur en vue d'un emploi ultérieur. Les sonorités que vous avez créées peuvent être rappelées de la même façon que les sonorités préréglées.



*1: Vous pouvez sélectionner une sonorité avancée, une sonorité préréglée ou une sonorité personnalisée. Les zones réservées aux sonorités personnalisées 600 à 699 contiennent les mêmes données que les types de DSP 000 à 099.

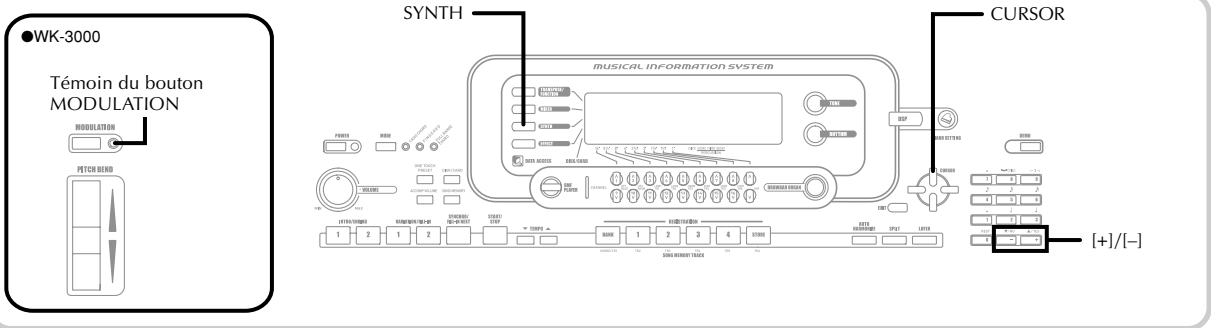
*2: Zone où les données transférées de l'ordinateur sont enregistrées (voir "Téléchargement de données" à la page F-91). Après le transfert, vous pouvez modifier des paramètres sur le clavier, en remplaçant les paramètres existants. Vous ne pouvez pas enregistrer les données sous un autre numéro. A l'origine, rien n'est enregistré dans la zone de mémoire des sonorités personnalisées.

*3: Zone où les données transférées de l'ordinateur sont enregistrées (voir "Téléchargement de données" à la page F-91). Seul le transfert est possible, aucun paramètre ne peut être modifié. A l'origine, rien n'est enregistré dans la zone de mémoire des ensembles batterie à ondes personnalisés.

*4: Sonorités personnalisées à partir des sonorités préréglées (000 à 049). Les zones de sonorités d'orgue personnalisées contiennent à l'origine deux groupes de sonorités similaires de type orgue à tirettes harmoniques (types 000 à 049).

REMARQUE

- Vous pouvez créer une sonorité originale à partir d'une sonorité personnalisée, avec une onde (numéros de sonorité 700 à 719). Dans ce cas, la zone de sauvegarde est la même que la zone de départ. Par exemple, une sonorité originale créée à partir du numéro de sonorité 700 est sauvegardée sous le numéro de zone 700.

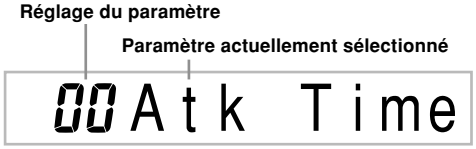


Création d'une sonorité personnalisée

Procédez de la façon suivante pour sélectionner une sonorité préréglée et changer ses paramètres pour créer une nouvelle sonorité.

1. Sélectionnez d'abord la sonorité de base que vous voulez utiliser.

2. Appuyez sur le bouton SYNTH.
   • Le clavier se met en mode Synthétiseur, ce qui est indiqué par le pointeur devant SYNTH.



3. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶]pour afficher le paramètre dont le réglage doit être changé.

   • A chaque pression du bouton CURSOR [◀] ou [▶] le paramètre suivant apparaît. Voir "Paramètres et leurs réglages" sur cette page pour le détail sur la plage de réglage de chaque paramètre.

4. Utilisez les touches [+] et [–] pour changer le réglage du paramètre actuel.
   • Vous pouvez aussi changer le réglage du paramètre en saisissant une valeur avec les touches numériques. Voir "Paramètres et leurs réglages" sur cette page pour le détail sur la plage de réglage de chaque paramètre.

5. Lorsque vous avez terminé d'éditer le son, appuyez sur le bouton SYNTH pour sortir du mode Synthétiseur.

REMARQUE

• Voir "Mémorisation d'une sonorité personnalisée" à la page F-57 pour le détail sur la sauvegarde des sonorités personnalisées dans la mémoire.

Paramètres et leurs réglages

La fonction et la plage de réglage de chaque paramètre sont décrites dans les paragraphes suivants.

■ Attack Time (Durée d'attaque) (Niveau : –64 à +63)

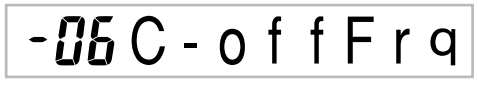
La durée qu'il faut à la note pour résonner après la pression d'une touche.

■ Release Time (Durée de relâchement) (Niveau : –64 à +63)

La durée de résonance de la note après la pression d'une touche.

■ Cutoff Frequency (Fréquence de coupure) (Niveau: –64 à +63)

La fréquence de coupure des aigus pour les composantes harmoniques de la sonorité



■ Resonance (Résonance) (Niveau : –64 à +63)

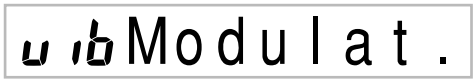
Résonance du son

735A-F-056A

WK3000_f_47-58.p65 54 03.10.8, 3:30 PM

■ Modulation Assign (Désignation de la modulation) (Plage : *)

Ce paramètre spécifie les paramètres qui doivent être affectés lorsque vous utilisez la modulation. Sélectionnez "oFF" pour tous les paramètres qui ne doivent pas être affectés par la modulation.



*

Valeur	Signification
oFF	Désactivée
vib	Changement de contrôle 01h (Modulation)
dp0	Changement de contrôle 16 (Affecté normalement au paramètre DSP 0.)
dp1	Changement de contrôle 17 (Affecté normalement au paramètre DSP 1.)
dp2	Changement de contrôle 18 (Affecté normalement au paramètre DSP 2.)
dp3	Changement de contrôle 19 (Affecté normalement au paramètre DSP 3.)
dp4	Changement de contrôle 80 (Affecté normalement au paramètre DSP 4.)
dp5	Changement de contrôle 81 (Affecté normalement au paramètre DSP 5.)
dp6	Changement de contrôle 82 (Affecté normalement au paramètre DSP 6.)
dp7	Changement de contrôle 83 (Affecté normalement au paramètre DSP 7.)

REMARQUE

- Si le réglage du paramètre Modulation Assign d'une sonorité est dp0 à dp7, il est ignoré lorsque la sonorité est utilisée comme sonorité superposée ou comme sonorité secondaire. Les effets des paramètres DSP agissent seulement sur la sonorité principale.

■ Modulation Depth (Profondeur de modulation) (Plage : 0 à 127) (WK-3000 seulement)

Sur le WK-3000, ce paramètre contrôle la valeur de la modulation lorsque vous appuyez sur le bouton MODULATION. La façon dont le bouton MODULATION fonctionne dépend du réglage du paramètre Modulation Assign, comme indiqué ci-dessous.

Si le réglage suivant est sélectionné pour Modulation Assign :	La modulation suivante est appliquée :
vib	La modulation est appliquée à la profondeur spécifiée par la valeur affectée au paramètre Modulation Depth tant que le bouton MODULATION est maintenu enfoncé. Lorsque le bouton MODULATION est relâché, la valeur de la modulation revient au réglage initial de la sonorité utilisée.
Dp0 à dp7	A chaque pression du bouton MODULATION, la modulation change entre la valeur affectée au paramètre Modulation Depth et la valeur du réglage initial de la sonorité utilisée.

Témoin du bouton MODULATION

Le témoin du bouton MODULATION s'allume lorsque la profondeur de modulation actuelle atteint le réglage maximal, c'est-à-dire en principe lorsque vous appuyez sur le bouton MODULATION ou lorsque vous le relâchez, selon le réglage actuel du paramètre Modulation Depth et la valeur initiale de la profondeur de modulation de la sonorité actuellement sélectionnée.

■ Vibrato Waveform (Forme de l'onde du vibrato) (Plage : Voir ci-dessous.)

Spécifie le type de vibrato (forme de l'onde).

Valeur	Signification	Forme de l'onde
Sin	Onde sinusoïdale	
tri	Onde triangulaire	
SAU	Onde en dents de scie	
Sqr	Onde carrée	

■ Vibrato Delay (Retard du vibrato) (Niveau : –64 à +63)

Spécifie le temps écoulé jusqu'au début du vibrato.

■ Vibrato Rate (Vitesse du vibrato) (Niveau : –64 à +63)

Vitesse de l'effet de vibrato

■ Vibrato Depth (Profondeur du vibrato) (Niveau : –64 à +63)

Profondeur de l'effet de vibrato

■ Octave Shift (Décalage de l'octave) (Niveau : –2 à +2)

Décalage d'octave vers le haut ou le bas

■ Level (Niveau) (Niveau : 000 à 127)

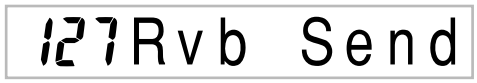
Ce paramètre contrôle le volume d'ensemble du son. Le volume est d'autant plus important que la valeur est élevée. Lorsque le niveau zéro est spécifié, aucun son n'est audible.

■ Touch Sensitivity (Sensibilité au toucher) (Niveau : –64 à +63)

Ce paramètre contrôle les changement de volume du son en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier. Lorsque la valeur est positive et élevée, le volume du son augmente lorsque la pression est plus forte, tandis que lorsque la valeur est négative le volume est moins fort lorsque la pression est plus forte. Il n'y a pas de changement de volume, quelle que soit la pression exercée, lorsque zéro est spécifié comme valeur.

■ Reverb Send (Envoi de réverbération) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre ajuste la réverbération.



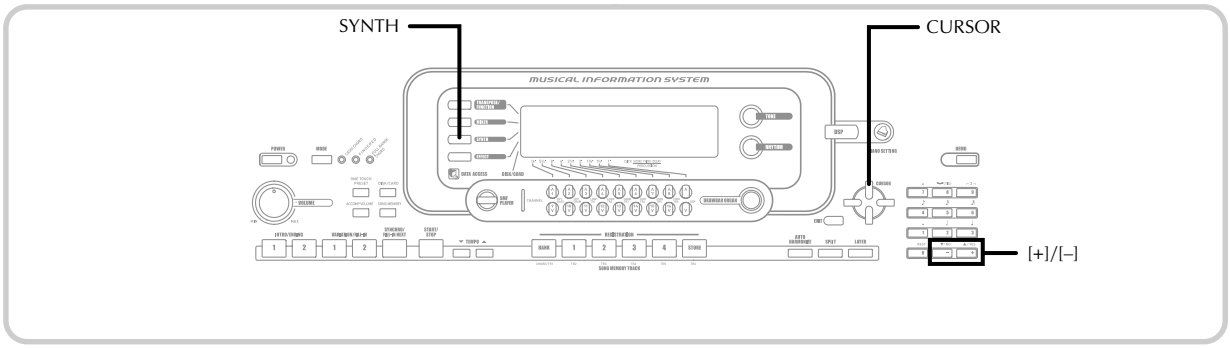
■ Chorus Send (Envoi de chorus) (Niveau : 000 à 127)

Ce paramètre ajuste le chorus.

■ DSP Line (Ligne DSP) (Réglages : on, oFF)

Ce paramètre contrôle l'emploi ou non de l'effet DSP.

WK3000_f_47-58.p65 56 03.10.8, 3:30 PM



Réglages DSP

Utilisez l'écran d'édition DSP pour sélectionner le type de DSP et modifier les paramètres.

1. Sélectionnez une sonorité, appuyez sur le bouton SYNTH, puis réglez les paramètres.
2. Lorsque tout est comme vous le souhaitez, appuyez une fois sur le bouton CURSOR [▼].
   - L'écran d'édition des paramètres DSP s'affiche.
   - Il suffit d'appuyer sur le bouton CURSOR [▲] pour revenir à l'écran des paramètres du mode Synthétiseur.

Ce réglage spécifie les paramètres DSP. Voir "Paramètres DSP" à la page F-33, "Liste d'effets" à la page A-17, et "Liste des algorithmes DSP" à la page A-19 pour de plus amples informations.

REMARQUE

- Si vous enregistrez une sonorité personnalisée lorsque la ligne DSP est activée (page F-56), les réglages de ligne DSP, de type de DSP et de paramètres de DSP changent automatiquement lorsque cette sonorité est rappelée. Ceci simplifie le rappel des sonorités personnalisées contenant un effet DSP.

Conseils pour la création de sonorités personnalisées

Voici quelques conseils utiles qui vous permettront de créer plus rapidement et facilement des sonorités. Utilisez une sonorité préréglée un peu similaire à celle que vous voulez créer.
Si vous avez déjà une idée approximative de la sonorité que vous voulez créer, il est préférable de commencer par une sonorité préréglée similaire.

■ Expérimentez différents réglages.

Il n'y a pas de règle générale pour la création d'une bonne sonorité. Laissez libre cours à votre imagination et expérimentez différentes combinaisons. Vous serez surpris des résultats obtenus.

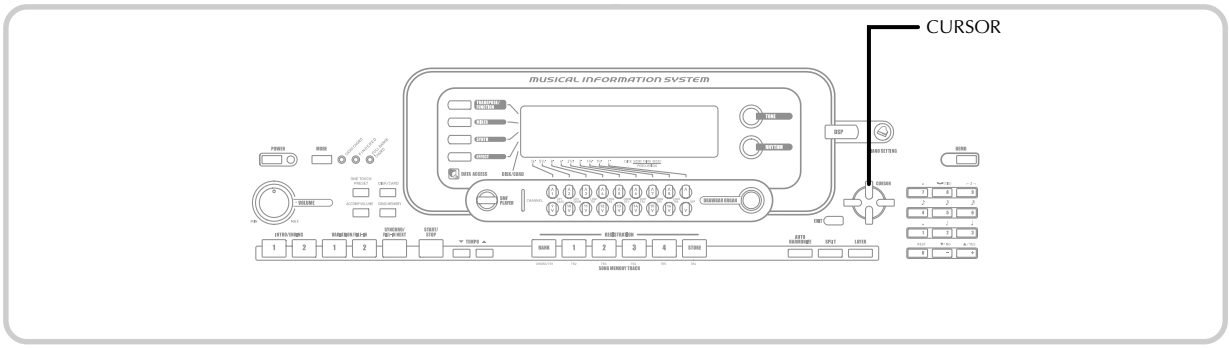
Mémorisation d'une sonorité personnalisée

Les opérations suivantes indiquent comment mémoriser une sonorité personnalisée. Une fois mémorisée, vous pourrez la rappeler tout comme une sonorité préréglée.

Pour titrer une sonorité personnalisée et la mémoriser

1. Sélectionnez une sonorité préréglée pour l'utiliser comme base et créer une sonorité personnalisée, appuyez sur le bouton SYNTH pour accéder au mode Synthétiseur, puis faites les réglages de paramètres souhaités.
2. Après avoir réglé les paramètres pour créer des sonorités personnalisées, appuyez deux fois sur le bouton CURSOR [▼].
3. Utilisez sur [+] et [–] pour changer le numéro de la zone utilisateur jusqu'à ce que celui où vous voulez stocker la sonorité soit indiqué.
   - Vous pouvez sélectionner n'importe quel numéro de sonorité compris entre 600 et 699.

4. Lorsque le nom de sonorité est comme vous voulez, appuyez sur le bouton CURSOR [▶] pour enregistrer la sonorité.
   - Faites défiler les lettres à la position du curseur à l'aide des touches [+] et [–].
   - Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour faire avancer le curseur vers la gauche ou la droite.
   - Voir page F-103 pour le détail sur la saisie de texte.



5 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour sauvegarder la sonorité personnalisée.

- Un message vous demandant si vous voulez réellement sauvegarder les données s'affiche. Appuyez sur le bouton YES pour sauvegarder les données.
- Le message "Complete" apparaît momentanément sur l'afficheur, puis l'écran de sélection de la sonorité ou du rythme s'affiche.
- Pour abandonner l'enregistrement, appuyez sur le bouton SYNTH ou sur le bouton EXIT pour sortir du mode Synthétiseur. Il faut appuyer une seconde fois sur le bouton SYNTH (avant de sélectionner une autre sonorité) pour revenir au mode Synthétiseur avec tous les réglages de paramètres antérieurs.

Mémoire de préréglages

Fonctions de la mémoire de préréglages

La mémoire de préréglages peut contenir jusqu'à 32 configurations de clavier (4 configurations x 8 banques) pour un emploi ultérieur. Les préréglages qui peuvent être enregistrés dans la mémoire de préréglages sont les suivants.

Réglages mémorisables

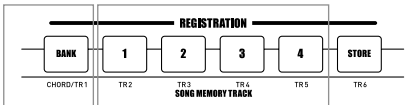
- Sonorité
- Rythme
- Tempo
- Superposition de sonorités activée/désactivée
- Partage du clavier activé/désactivé
- Point de partage
- Auto-harmonisation activée/désactivée
- Réglages de mixeur (Canaux 1 à 10)
- Réglages d'effets
- Réglages de réponse au toucher
- Réglage de prise assignable
- Transposition
- Accordage
- Réglage du volume de l'accompagnement
- Plage de Pitch Bend
- Type d'auto-harmonisation
- Réglage du bouton MODE
- Attente de départ synchronisé
- Maintien mixeur
- Maintien DSP
- Paramètres du mode Synthétiseur (Affectation de la modulation, profondeur de la modulation, onde du vibrato, retard du vibrato, vitesse du vibrato et profondeur du vibrato seulement)

REMARQUE

- Toutes les banques de préréglages contiennent à l'origine des données. Remplacez simplement les données existantes par vos propres données.
- Les fonctions de la mémoire de préréglages n'opèrent pas lorsque le lecteur SMF, la mémoire de morceaux ou les morceaux de démonstration sont utilisés.
- Les fonctions de la mémoire de préréglages sont aussi désactivées lorsque vous utilisez le lecteur de disquette (WK-3500 seulement) ou le logement de carte (page F-94).

Codes de configuration

Les préréglages peuvent être enregistrés dans une des 32 zones, qui sont sélectionnées avec les boutons BANK 1 à 4 et les quatre boutons REGISTRATION. Les numéros des zones vont de 1-1 à 8-4, comme indiqué ci-dessous.

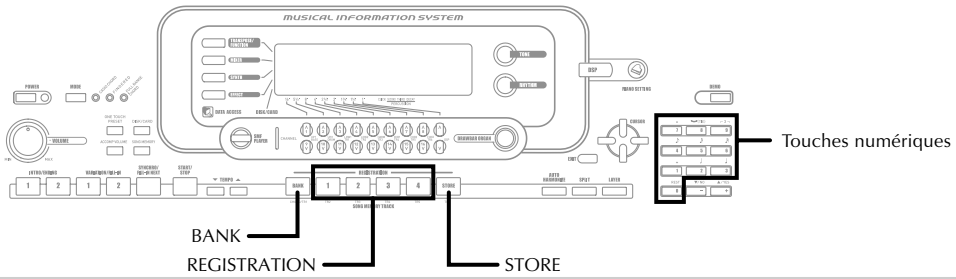


	1	2	3	4
BANQUE 1	1-1	1-2	1-3	1-4
BANQUE 2	2-1	2-2	2-3	2-4
BANQUE 3	3-1	3-2	3-3	3-4
BANQUE 4	4-1	4-2	4-3	4-4
BANQUE 5	5-1	5-2	5-3	5-4
BANQUE 6	6-1	6-2	6-3	6-4
BANQUE 7	7-1	7-2	7-3	7-4
BANQUE 8	8-1	8-2	8-3	8-4

① Utilisez le bouton BANK pour sélectionner la banque. A chaque pression de BANK, les numéros de banque défilent de 1 à 8.
② Vous sélectionnez une zone de la banque actuelle en appuyant sur les boutons REGISTRATION (1 à 4).

REMARQUE

- Lorsque vous sauvegardez une configuration de préréglages et que vous voulez lui affecter un code, toutes les données mémorisées sous ce code sont remplacées par les nouvelles données.
- Les fonctions MIDI du clavier peuvent être utilisées pour enregistrer des préréglages sur un ordinateur ou un autre appareil. Voir "Téléchargement de données" à la page F-91 pour le détail
- Vous pouvez sauvegarder vos réglages de configurations de clavier sur un support, si nécessaire. Voir "Sauvegarde de données" à la page F-92 pour le détail.



Pour sauvegarder une configuration dans la mémoire de préréglages

1. Sélectionnez une sonorité et un rythme et configurez le clavier comme vous le souhaitez.
   - Voir "Réglages mémorisables" à la page F-59 pour le détail sur la sauvegarde des préréglages dans la mémoire de préréglages.
2. Utilisez le bouton BANK ou les touches numériques pour sélectionner la banque souhaitée.
   - Si vous n'effectuez aucune opération dans les cinq secondes qui suivent la pression du bouton BANK, l'écran de l'étape 1 ci-dessus réapparaît.
   - Banque 1 sélectionnée.

3. Tout en tenant le bouton STORE enfoncé, appuyez sur le bouton REGISTRATION (1 à 4).
   - L'écran suivant apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton 2.

4. Relâchez les boutons STORE et REGISTRATION.

REMARQUE

- La configuration est sauvegardée dès que vous appuyez sur le bouton REGISTRATION à l'étape 3 ci-dessus.

Pour rappeler une configuration de la mémoire

1. Utilisez le bouton BANK ou les touches numériques pour sélectionner la banque.
   - Si vous n'effectuez aucune opération dans les cinq secondes qui suivent la pression du bouton BANK, l'écran de rappel de configuration disparaît automatiquement.

2. Appuyez sur le bouton REGISTRATION (1 à 4) ou sur les touches numériques correspondant à la zone dont vous voulez rappeler les réglages.

   - Le code de configuration et le message "Recall" apparaissent à l'écran.

REMARQUE

- Si vous appuyez sur le bouton REGISTRATION sans utiliser le bouton BANK pour sélectionner auparavant la banque, le dernier numéro de banque sélectionné sera utilisé.

Mémoire de morceaux

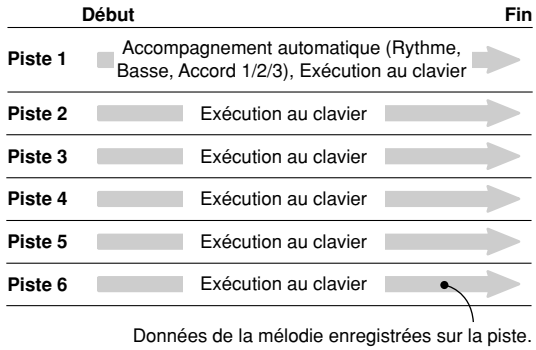
Vous pouvez enregistrer jusqu'à cinq morceaux séparés dans la mémoire de morceaux pour les écouter ultérieurement. Les morceaux peuvent être enregistrés de deux façons différentes : en temps réel, c'est-à-dire que les notes sont enregistrées au fur et à mesure qu'elles sont jouées, ou échelonné, c'est-à-dire que les notes et les accords doivent être saisis un à un.

REMARQUE

- La superposition de sonorités et le partage de clavier ne peuvent pas être utilisés pendant l'attente d'enregistrement ni pendant l'enregistrement en mode Mémoire de morceaux. C'est pourquoi ces deux fonctions sont automatiquement désactivées lorsque le clavier est mis en attente d'enregistrement ou lorsque l'enregistrement commence.

Pistes

Les morceaux sont enregistrés dans la mémoire et reproduits comme sur un magnétophone. Il y a en tout six pistes, qui peuvent chacune être enregistrées séparément. Chaque piste peut avoir une sonorité particulière. Reproduites ensemble, les pistes résonnent comme un sextuor. Pendant la lecture, vous pouvez ajuster le tempo pour changer de vitesse.



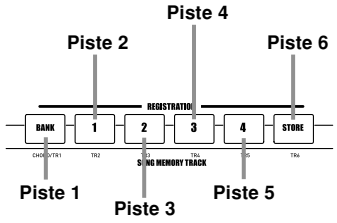
REMARQUE

- Sur ce clavier, la piste 1 est la piste de base, qui peut être utilisée pour enregistrer un morceau joué au clavier avec un accompagnement automatique. Les pistes 2 à 6 peuvent être utilisées pour l'exécution d'un morceau au clavier. Elles sont appelées pistes mélodiques. Les pistes 2 à 6 peuvent aussi être utilisées pour ajouter d'autres parties à l'enregistrement de la piste 1.
- Chaque piste est indépendante des autres. Cela signifie qu'en cas d'erreur, il suffit de réenregistrer la piste où se trouve l'erreur.
- Vous pouvez utiliser des réglages de mixeur différents pour chaque piste (page F-47).

Sélection d'une piste

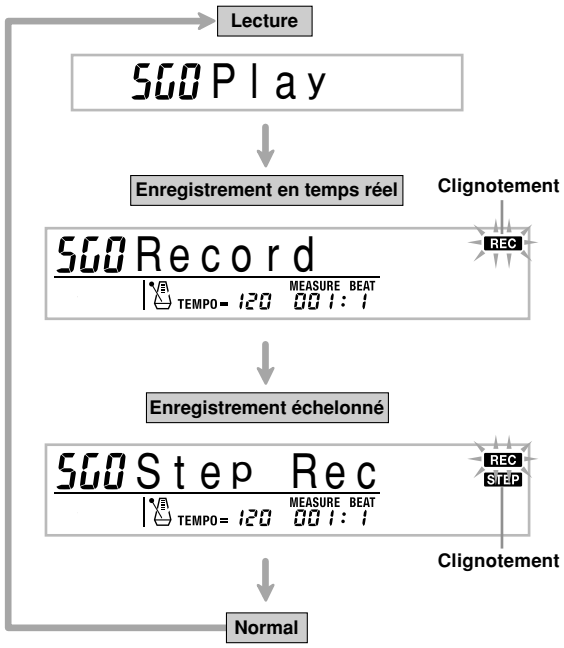
Utilisez les boutons SONG MEMORY TRACK désignés par CHORD/TR1 à TR6 pour sélectionner la piste souhaitée.

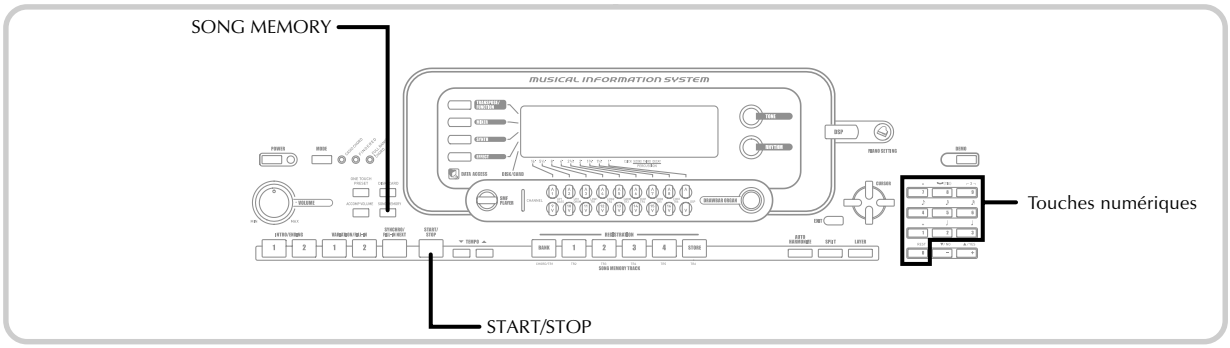
Boutons des pistes de la mémoire de morceaux



Opérations de base

A chaque pression du bouton SONG MEMORY, le statut de la mémoire de morceaux change comme suit.





Enregistrement en temps réel

Avec l'enregistrement en temps réel, les notes que vous jouez sur le clavier sont enregistrées au fur et à mesure que vous les jouez.

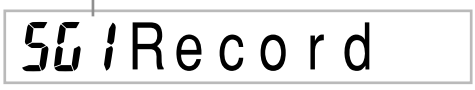
Pour enregistrer en temps réel

1. Appuyez deux fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente d'enregistrement en temps réel.
   - Effectuez l'étape 2 ci-dessous en l'espace de cinq secondes après l'entrée en mode d'attente d'enregistrement.

   - Les indicateurs de niveau des pistes 11 à 16 sont allumés sur l'afficheur lorsque le clavier est en attente d'enregistrement, ce qui permet de savoir immédiatement sur quelles pistes l'enregistrement s'effectue. Voir "Affichage des indicateurs de niveau pendant l'attente d'enregistrement et d'édition" à la page F-69 pour le détail.

2. Sélectionnez un numéro de morceau (0 à 4) avec les touches numériques.

Numéro de morceau



   - L'écran de sélection de numéros de morceau ci-dessus reste affiché pendant environ cinq secondes.

3. Faites les réglages suivants.
   - Numéro de sonorité
   - Numéro de rythme
   - Tempo
   - Bouton MODE

4. Appuyez sur le bouton START/STOP pour commencer l'enregistrement.
   - Lorsque l'enregistrement commence, l'indicateur REC clignote sur l'afficheur. Après quelques instants l'indicateur cesse de clignoter et reste affiché.
   - L'nregistrement en temps réel sans rythme commence. Si vous voulez enregistrer avec un rythme, appuyez sur INTRO/ENDING 1/2 ou sur VARIATION/FILL-IN 1/2.

5. Jouez quelque chose au clavier.
   - Vous pouvez aussi enregistrer les accords de l'accompagnement automatique en sélectionnant le mode souhaité avec le bouton MODE.
   - Les pressions de la pédale et l'emploi du Pitch Bend et de la modulation sont également enregistrés. Voir "Contenu de la piste 1 après l'enregistrement en temps réel".

6. Appuyez sur le bouton START/STOP pour terminer l'enregistrement quand vous avez fini de jouer.
   - Si vous faites une erreur pendant l'enregistrement, vous pouvez arrêter l'enregistrement et recommencer à partir de l'étape 1, ou bien utiliser la fonction d'édition (page F-70) pour effectuer des corrections.

REMARQUE

- L'utilisation de l'enregistrement en temps réel sur une piste qui contient déjà des données enregistrées a pour effet de substituer l'enregistrement précédent par le nouveau.

735A-F-064A

WK3000_f_61-73.p65 62 03.10.8, 3:30 PM

Contenu de la piste 1 après l'enregistrement en temps réel

Outre les notes et les accords d'accompagnement joués au clavier, les données suivantes sont aussi enregistrées sur la piste 1 pendant l'enregistrement en temps réel. Ces données sont valides chaque fois que la piste 1 est reproduite.

- Numéro de sonorité
- Numéro de rythme
- Opérations des boutons INTRO/ENDING 1, INTRO/ENDING 2, VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT
- Pression de pédale (option)

Les données suivantes s'enregistrent en début de piste lorsque l'enregistrement de la piste commence.

- Réglages mixeur des autres pistes
- Type d'effet
- Volume de l'accompagnement
- Niveau de la réverbération
- Niveau du chorus
- Maintien DSP activé/désactivé
- Maintien Mixeur activé/désactivé
- Rotation de la molette de Pitch Bend
- Rotation de la molette de modulation (WK-3500)
- Pression du bouton de modulation (WK-3000)
- Plage du Pitch Bend

Réglages du mode Mixeur

Les paramètres de mixeur du canal 1 (page F-47) sont automatiquement enregistrés sur la piste 1. Vous pouvez utiliser le mixeur pour changer chaque paramètre.

Capacité de la mémoire

La mémoire du clavier peut contenir environ 10 000 notes.

- Le numéro de mesure et le numéro de note clignotent quand la mémoire restante est inférieure à 100 notes.
- L'enregistrement s'arrête automatiquement (l'accompagnement automatique et le rythme s'arrêtent aussi s'ils sont utilisés) quand la mémoire est pleine.
- A l'origine, rien n'est enregistré dans la mémoire de morceaux.

Enregistrement de données en mémoire

- Tout nouvel enregistrement supprime l'enregistrement précédent.
- La mise hors tension du clavier en cours d'enregistrement cause la perte des données enregistrées sur la piste.
- Vous pouvez sauvegarder les données de la mémoire sur un support, si nécessaire. Voir "Sauvegarde de données" à la page F-92 pour le détail.
- Vous pouvez aussi transférer en bloc tout le contenu de la mémoire du clavier sur un autre appareil MIDI en procédant comme indiqué dans le paragraphe "Téléchargement de données" à la page F-91.

Variations lors de l'enregistrement en temps réel sur la piste 1

Voici comment vous pouvez introduire un certain nombre de variations pendant l'enregistrement sur la piste 1 en temps réel. Toutes ces variations s'insèrent au cours de la procédure décrite dans "Pour enregistrer en temps réel" à la page F-62.

Pour commencer l'enregistrement avec le départ synchronisé

Au lieu de l'étape 4, appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT. L'accompagnement automatique et l'enregistrement commencent en même temps lorsque vous jouez un accord sur le clavier d'accompagnement.

Pour enregistrer avec une introduction, un motif final ou une variation

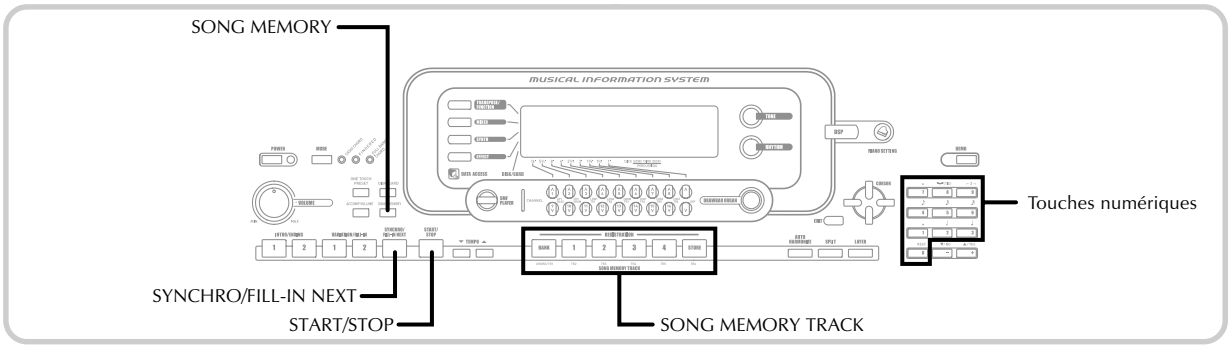
Pendant l'enregistrement, vous pouvez aussi utiliser les boutons INTRO/ENDING 1/2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT, VARIATION/FILL-IN 1/2 (pages F-43 à 44) comme d'habitude.

Pour synchroniser le début de l'accompagnement automatique et une introduction

Au lieu de l'étape 4, appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT puis sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou INTRO/ENDING 2. L'accompagnement automatique commence avec le motif d'introduction lorsque vous jouez un accord sur le clavier d'accompagnement.

Pour commencer l'accompagnement en cours d'enregistrement

Au lieu de l'étape 4, appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT et jouez quelque chose sur le clavier de mélodie pour commencer l'enregistrement sans accompagnement automatique. Lorsque vous atteignez le point où l'accompagnement doit commencer, jouez un accord sur le clavier d'accompagnement pour activer l'accompagnement automatique.

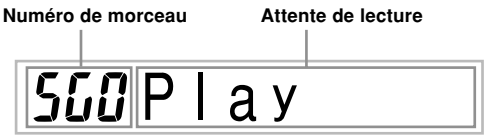


Reproduction d'un morceau enregistré dans la mémoire

Après l'enregistrement des pistes, vous pouvez les réécouter pour voir comment elles résonnent.

Pour reproduire un morceau de la mémoire

1. Utilisez le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente de lecture et sélectionnez un numéro de sonorité (0 à 4) avec les touches numériques.



   - L'écran de numéro de morceau ci-dessus reste affiché environ cinq secondes. S'il disparaît avant que vous n'ayez eu le temps de sélectionner un numéro de morceau, affichez-le de nouveau en appuyant sur le bouton CURSOR [▼].

2. Appuyez sur le bouton START/STOP pour écouter le morceau sélectionné.
   - Vous pouvez utiliser les boutons TEMPO pour régler le tempo lors de la lecture.
   - Appuyez à nouveau sur le bouton START/STOP pour arrêter la lecture.

REMARQUE

- Vous pouvez jouer au clavier en même temps que le morceau en utilisant la superposition de sonorités (page F-74) et le partage de clavier (page F-75).
- Lorsque vous appuyez sur le bouton START/STOP, la lecture commence toujours au début du morceau.
- Tout le clavier fonctionne comme clavier mélodique quel que soit le mode d'accompagnement sélectionné.

Pour désactiver une piste

Appuyez sur le bouton SONG MEMORY TRACK de la piste que vous voulez désactiver ou utilisez le mixeur (page F-47) pour désactiver le canal de la piste.

Enregistrement d'une mélodie et d'accords avec l'enregistrement échelonné

Avec l'enregistrement échelonné, vous pouvez enregistrer des accords et notes pour l'accompagnement automatique et même désigner la longueur de chaque note. Les personnes qui ne parviennent pas à jouer avec un accompagnement automatique du clavier peuvent ainsi créer leur propre accompagnement automatique en désignant une progression d'accords. Les types de données pouvant être enregistrées sur les pistes 1 à 6 sont indiqués ci-dessous.

Piste 1 : Accords et accompagnement automatique
Pistes 2 à 6 : Mélodie

Lors de l'enregistrement échelonné, enregistrez d'abord les accords et l'accompagnement automatique sur la piste 1, puis la mélodie sur les pistes 2 à 6.

REMARQUE

- Procédez comme indiqué dans "Pour enregistrer sur les pistes 2 à 6 en utilisant l'enregistrement échelonné" à la page F-68 pour le détail sur l'enregistrement sur les pistes 2 à 6.

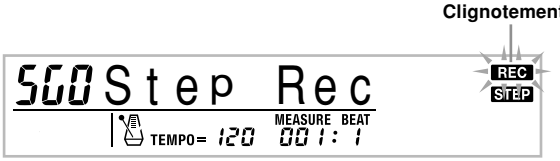
735A-F-066A

WK3000_f_61-73.p65 64 03.10.8, 3:30 PM

Pour enregistrer des accords en utilisant l'enregistrement échelonné

1 Appuyez trois fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente d'enregistrement échelonné et sélectionnez un numéro de morceau (0 à 4) avec les touches numériques.

Clignotement

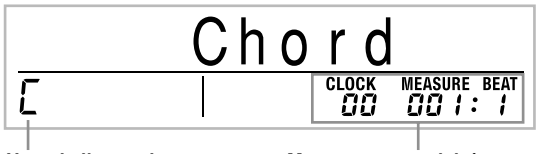


2 Faites les réglages suivants.
- Numéro de rythme
- Bouton MODE

3 Appuyez sur le bouton CHORD/TR1, parmi les boutons SONG MEMORY TRACK, pour sélectionner la piste 1.
- Lorsque l'enregistrement commence, l'indicateur REC clignote. Après quelques instants l'indicateur cesse de clignoter et reste affiché.

4 Appuyez sur le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

5 Jouez un accord.
- Utilisez la méthode spécifiée pour le mode d'accord actuellement sélectionné (FINGERED, CASIO CHORD, etc.).
- Lorsque le bouton MODE est réglé sur Normal, spécifiez l'accord à l'aide du clavier de saisie de fondamentale et du clavier de saisie du type d'accord. Voir "Spécification d'accords en mode Normal" à la page F-66 pour le détail.



Nom de l'accord

Mesure, temps, tick à l'emplacement actuel*

* 96 ticks = 1 temps

6 Spécifiez la longueur de l'accord (sa durée jusqu'à ce que l'accord suivant soit joué).
- Utilisez les touches numériques pour spécifier la longueur de l'accord. Voir "Spécification de la longueur d'une note" à la page F-66 pour tous le détail à ce sujet.
- L'accord spécifié et sa longueur sont enregistrés dans la mémoire et le clavier est prêt pour la spécification de l'accord suivant.
- Répétez les étapes 5 et 6 pour spécifier d'autres accords.

7 Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton START/STOP.
- Le clavier est maintenant prêt pour reproduire le morceau qui vient d'être enregistré.
- Pour écouter le morceau, appuyez sur le bouton START/STOP.

REMARQUE

- Procédez comme indiqué dans "Correction d'erreurs survenues pendant l'enregistrement échelonné" à la page F-69 pour corriger les erreurs d'enregistrement.
- Vous pouvez ajouter des données à une piste qui en contient déjà en sélectionnant cette piste à l'étape 3 ci-dessus. Le point de départ de l'enregistrement échelonné est automatiquement localisé au premier temps suivant les dernières données enregistrées.
- La spécification de "0" comme longueur d'accord aux étapes 5 et 6 ci-dessus correspond à une pause, mais cette pause n'est pas perceptible lorsque l'accompagnement est reproduit.

Contenu de la piste 1 après l'enregistrement échelonné

Outre les accords, les données suivantes sont aussi enregistrées sur la piste 1 pendant l'enregistrement échelonné. Ces données sont valides chaque fois que la piste 1 est reproduite.

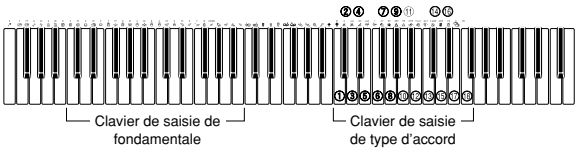
- Numéro de rythme
- Opérations des boutons INTRO/ENDING 1, INTRO/ENDING 2, VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT

REMARQUE

- Vous pouvez aussi utiliser les touches numériques 1 à 7 et la touche 9 pour spécifier le moment de relâchement des boutons VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2 et SYNCHRO/FILL-IN. Pour le détail, voir "Spécification de la longueur d'une note" à la page F-66. Le moment de relâchement spécifie la période durant laquelle le bouton reste enfoncé. Si vous ne spécifiez pas ce paramètre, le bouton est supposé être pressé et immédiatement après relâché.

Spécification d'accords en mode Normal

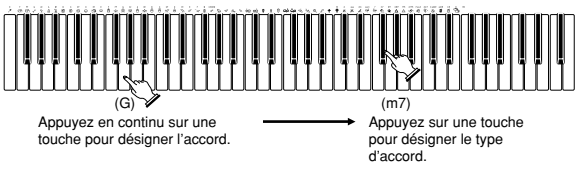
Lorsque le bouton MODE est en position Normal pendant l'enregistrement échelonné, vous pouvez spécifier des accords sans utiliser les doigtés CASIO CHORD ou FINGERED. Une autre méthode peut être utilisée pour saisir 18 types d'accords à l'aide de deux touches du clavier seulement. Cette méthode permet de spécifier des accords même lorsqu'on ne sait pas les jouer.



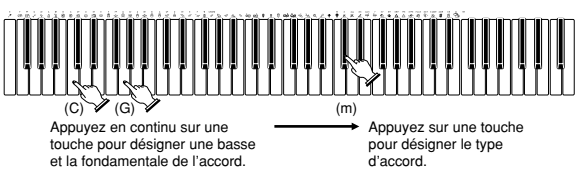
① Majeur
② Mineur
③ Augmentée
④ Diminuée
⑤ Quarte suspendue
⑥ Septième
⑦ Septième mineure
⑧ Septième majeure
⑨ Septième mineure majeure
⑩ Quinte septième bémol
⑪ Quinte septième mineure bémol
⑫ Quarte septième suspendue
⑬ Septième diminuée
⑭ Mineur avec neuvième ajoutée
⑮ Neuvième ajoutée
⑯ Sixte mineure
⑰ Sixte
⑱ Neuvième avec sixte

Pour spécifier un accord, tenez la touche enfoncée sur le clavier de saisie de fondamentale pour désigner la fondamentale et appuyez sur la touche du clavier de saisie de type d'accord pour désigner le type d'accord. Lorsque vous saisissez un accord avec une note de basse particulière, une pression sur deux touches du clavier de saisie de fondamentale désigne automatiquement la note inférieure comme basse.

Exemple 1: Pour saisir Gm7, tenez G enfoncée sur le clavier de saisie de fondamentale et appuyez sur la touche m7 sur le clavier de saisie de type d'accord.



Exemple 2: Pour saisir Gm/C, tenez C et G enfoncées sur le clavier de saisie de fondamentale et appuyez sur la touche m sur le clavier de saisie de type d'accord.



Spécification de la longueur d'une note

Pendant l'enregistrement échelonné, les touches numériques servent à désigner la longueur de chaque note.

Longueur des notes

Utilisez les touches numériques [1] à [6] pour désigner les rondes (𝅝), les blanches (𝅗𝅥), les noires (♩), les croches (♪) les doubles croches (𝅘𝅥𝅯) et les triples croches (𝅘𝅥𝅰).

Exemple: Pour spécifier une noire (♩), appuyez sur la touche [3].

Points (.) et triolets (⌐3¬)

Tout en tenant la touche [7] (point) ou [9] (triolet) enfoncée, utilisez les touches numériques [1] à [6] pour spécifier la longueur des notes.

Exemple: Pour spécifier une croche pointée (♪.), tenez [7] enfoncée et appuyez sur [4].

Liaisons

Saisissez la première puis la seconde note.

Exemple: Pour saisir ♪♪, appuyez sur [4] puis sur [8]. Appuyez ensuite sur [5]. Cette note sera liée à la suivante (double croche dans cet exemple).

Pause

Tenez [0] enfoncée et utilisez les touches numériques [1] à [9] pour spécifier la longueur de la pause.

Exemple: Pour introduire une pause correspondant à une croche, tenez [0] enfoncée et appuyez sur [4].

- Il faut appuyer sur le bouton CURSOR [▶] pour faire une pause au début de la mesure suivante.

Variations lors de l'enregistrement échelonné sur la piste 1

Voici un certain nombre de variations que vous pouvez utiliser lorsque vous effectuez un enregistrement échelonné sur la piste 1. Toutes ces variations s'insèrent au cours de la procédure décrite à la page F-65 "Pour enregistrer des accords en utilisant l'enregistrement échelonné".

Pour commencer l'accompagnement par un motif d'introduction

A l'étape 4, appuyez sur INTRO/ENDING 1 ou INTRO/ENDING 2 après le bouton SYNCHRO/FILL-IN NEXT.

Pour introduire une variation rythmique

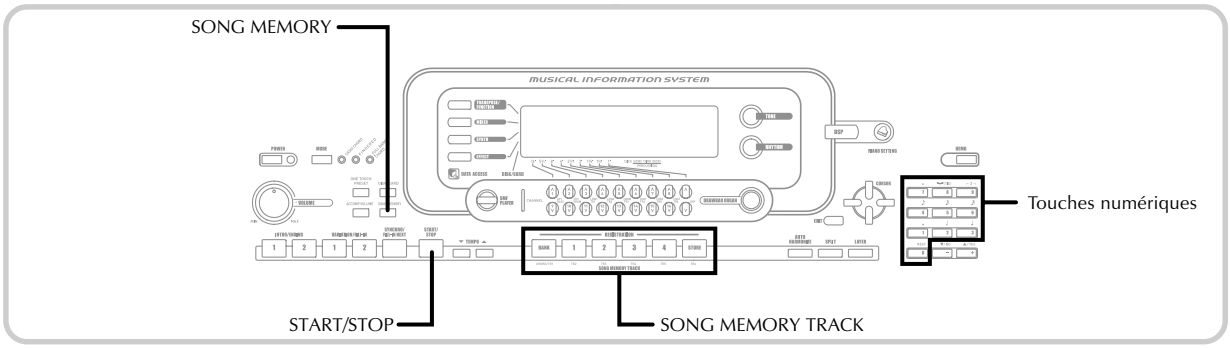
A l'étape 5, appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 1 ou VARIATION/FILL-IN 2 avant d'indiquer l'accord.

Pour faire une insertion

A l'étape 5, appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 1 ou VARIATION/FILL-IN 2 à la mesure ou au temps précédant l'accord ou le temps où vous voulez insérer le motif.

735A-F-068A

WK3000_f_61-73.p65 66 03.10.8, 3:30 PM



Pour insérer un motif final

A l'étape 5, appuyez sur le bouton INTRO/ENDING 1 ou INTRO/ENDING 2 à la mesure ou au temps précédent l'accord où le motif final doit être inséré.

IMPORTANT !

- La longueur du motif final dépend du rythme que vous utilisez. Vérifiez la longueur du motif que vous utilisez et réglez la longueur de l'accord en conséquence à l'étape 6. Si l'accord est trop court à l'étape 6, le motif final sera coupé.

Pour enregistrer des accords sans rythme

Omettez l'étape 4. L'accord de la longueur spécifiée avec les touches numériques est enregistré. Vous pouvez aussi introduire une pause pour créer un motif d'accord intéressant.

Pour ajouter un accompagnement pendant l'exécution d'un rythme

Au lieu de l'étape 4 au début de l'enregistrement, appuyez sur le bouton VARIATION/FILL-IN 1 ou VARIATION/FILL-IN 2 et insérez les pauses. A l'étape 5, indiquez les accords. Seul le rythme est reproduit à l'endroit où des pauses ont été insérées, et les accords recommencent après la pause.

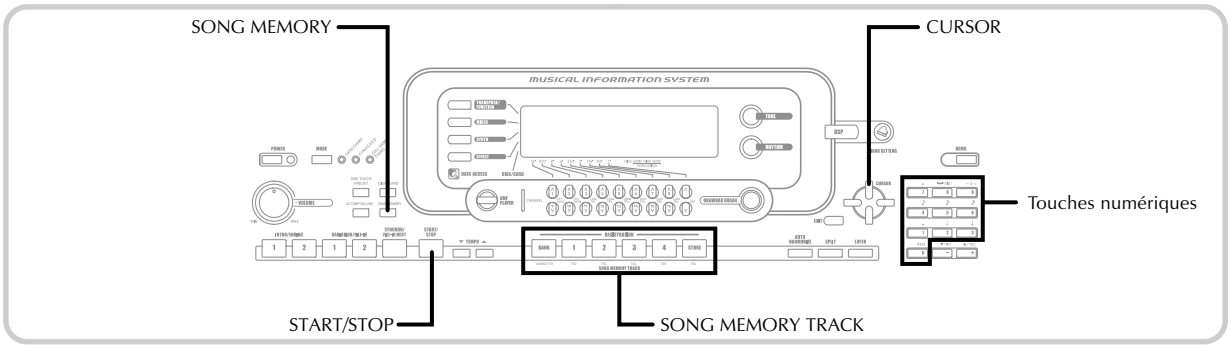
Enregistrement de plusieurs pistes

L'accompagnement automatique et l'exécution d'un morceau au clavier sont enregistrés sur la piste 1 de la mémoire de morceau. Vous pouvez aussi utiliser cinq autres pistes pour enregistrer les parties mélodiques. Les sonorités peuvent être différentes sur chaque piste, ce qui vous permet de créer un véritable ensemble musical. L'enregistrement sur les pistes 2 à 6 s'effectue de la même façon que l'enregistrement sur la piste 1.

Pour enregistrer sur les pistes 2 à 6 en utilisant l'enregistrement en temps réel

Vous pouvez enregistrer sur les pistes 2 à 6 tout en reproduisant ce que vous avez enregistré sur la piste 1 et d'autres pistes.

1. Appuyez deux fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente d'enregistrement, puis sélectionnez un numéro de morceau (0 à 4) avec les touches numériques.
   - Le numéro de morceau sélectionné doit être celui où la piste 1 a été enregistrée.
2. Utilisez les boutons SONG MEMORY TRACK pour sélectionner la piste sur laquelle vous voulez enregistrer (2 à 6).
   - Lorsque le clavier est en attente d'enregistrement, les indicateurs de niveau des canaux 11 à 16 apparaissent, ce qui permet de savoir quelles pistes ont déjà été enregistrées. Voir "Affichage des indicateurs de niveau pendant l'attente d'enregistrement et d'édition" à la page F-69 pour le détail
3. Faites les réglages suivants.
   - Numéro de sonorité
   - Tempo
4. Appuyez sur le bouton START/STOP pour commencer l'enregistrement.
   - A ce moment, le contenu des pistes qui sont déjà enregistrées est reproduit.
   - Les pressions de pédale et l'emploi du Pitch Bend et de la modulation sont également enregistrés.
5. Utilisez le clavier pour jouer ce que vous voulez et l'enregistrer sur la piste sélectionnée.
6. Appuyez sur le bouton START/STOP pour terminer l'enregistrement quand vous avez fini.



Contenu des pistes après l'enregistrement en temps réel

Outre les notes du clavier, les données suivantes sont aussi enregistrées sur la piste sélectionnée pendant l'enregistrement en temps réel. Ces données sont valides chaque fois que la piste est reproduite.

- Numéro de sonorité
- Pression de la pédale (en option)

Les données suivantes s'enregistrent en début de piste lorsque l'enregistrement de la piste commence.

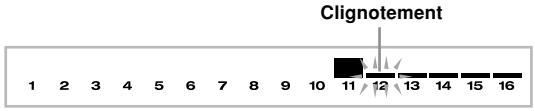
- Réglages du mixeur des autres pistes
- Type d'effet
- Volume de l'accompagnement
- Niveau de la réverbération
- Niveau du chorus
- Maintien du DSP activé/désactivé
- Maintien du mixeur activé/désactivé
- Rotation de la molette de Pitch Bend
- Rotation de la molette de modulation (WK-3500)
- Pression du bouton de modulation (WK-3000)
- Plage du Pitch Bend

Pour enregistrer sur les pistes 2 à 6 en utilisant l'enregistrement échelonné

Cette méthode indique comment spécifier une à une des notes, en désignant la hauteur et la longueur de chacune d'elle.

1. Appuyez trois fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente d'enregistrement en temps réel, puis sélectionnez un numéro de morceau (0 à 4) avec les touches numériques.
   - Le numéro de morceau sélectionné doit être celui où la piste 1 a été enregistrée.

2. Utilisez les boutons SONG MEMORY TRACK pour sélectionner la piste sur laquelle vous voulez enregistrer (2 à 6).
   Exemple: Sélectionnez la piste 2.



3. Désignez un numéro de sonorité.
   - Il faut appuyer sur le bouton TONE ou le bouton DRAWBAR ORGAN pour afficher le numéro et le nom de la sonorité. Vous pouvez aussi utiliser les touches numériques ou les touches [+] (augmentation) et [–] (diminution) pour changer le numéro de sonorité.
   - Après avoir changé le numéro de sonorité, appuyez sur une touche du clavier pour dégager l'écran du numéro et du nom de la sonorité et revenir à l'écran de saisie de notes.
4. Utilisez les touches numériques pour spécifier les notes, ou la touche [0] pour insérer des pauses.
   - A ce moment, la pression exercée sur le clavier (vélocité) est indiquée. Changez la vélocité avec les touches [+] (augmentation) et [–] (diminution).
   - Vous pouvez aussi saisir des accords.
5. Utilisez les touches numériques pour indiquer la durée de la note ou de la pause (page F-66).
6. Répétez les étapes 4 et 5 pour spécifier d'autres notes.
7. Appuyez sur le bouton START/STOP pour arrêter l'enregistrement quand vous avez terminé.

735A-F-070A

WK3000_f_61-73.p65 68 03.10.8, 3:30 PM

REMARQUE

- Procédez comme indiqué dans “Correction d’erreurs survenues pendant l’enregistrement échelonné” sur cette page pour corriger les erreurs d’enregistrement.
- Vous pouvez ajouter des données à une piste qui en contient déjà en sélectionnant cette piste à l’étape 2 ci-dessus. Le point de départ de l’enregistrement échelonné est automatiquement localisé au premier temps suivant les dernières données enregistrées.
- Lorsque vous enregistrez sur les pistes 2 à 6, tout le clavier fonctionne comme clavier mélodique quel que soit le réglage du bouton MODE.

Contenu de la piste après l’enregistrement échelonné

Outre les notes et les pauses, les données suivantes sont aussi enregistrées sur la piste pendant l’enregistrement échelonné. Ces données sont valides chaque fois que la piste est reproduite.

- Numéro de sonorité

Affichage des indicateurs de niveau pendant l’attente d’enregistrement et d’édition

Les canaux 11 à 16 correspondent aux pistes 1 à 6. Quand le clavier est en attente d’enregistrement ou d’édition (page F-70), l’affichage des indicateurs de niveau indique les pistes qui contiennent déjà des données enregistrées et celles qui sont vides. Les pistes dont quatre segments sont éclairés contiennent des données, tandis que les pistes dont un seul segment est éclairé ne contiennent pas encore de données.

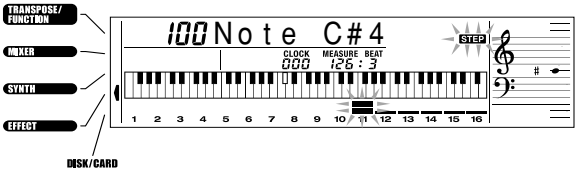
Correction d’erreurs survenues pendant l’enregistrement échelonné

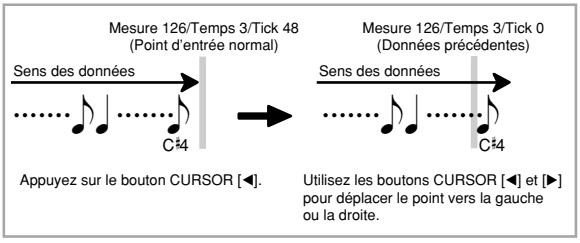
Les données mémorisées peuvent être comparées à une partition qui se lit de gauche à droite, avec le point d’entrée de nouvelles notes normalement à la droite des dernières notes enregistrées.
Voici comment vous pouvez déplacer le point d’entrée vers la gauche pour effectuer des changements sur des données déjà enregistrées. Notez, toutefois, qu’en déplaçant le point d’entrée vers la gauche et changeant les données, vous effacerez toutes les données après ce point.

Pour corriger les erreurs survenues lors de l’enregistrement échelonné

1 Sans sortir du mode d’enregistrement échelonné, déplacez le point de saisie vers la gauche à l’aide du bouton CURSOR [◀].

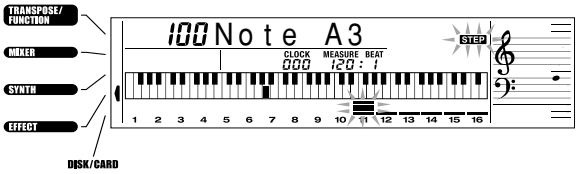
- L’indicateur REC disparaît de l’écran et l’indicateur STEP clignote.

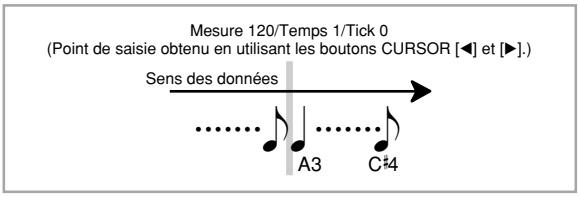




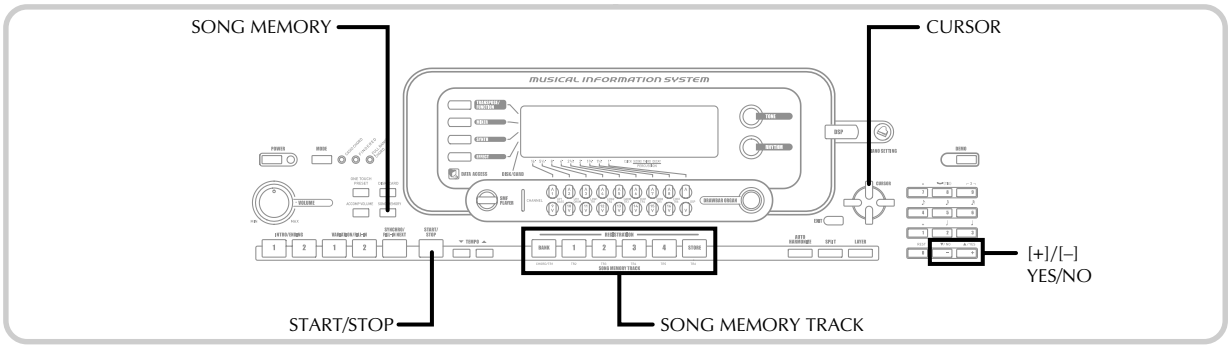
2 Tout en contrôlant les données affichées, déplacez le point de saisie jusqu’aux données que vous voulez changer à l’aide des boutons CURSOR [◀] et [▶].

Exemple: Pour réenregistrer toutes les notes qui suivent la note A3 à la mesure 120, temps 1 et tick 0.

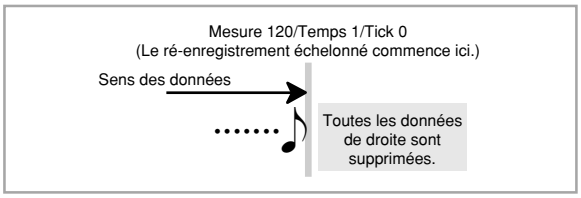




3 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] .



4 Appuyez sur le bouton YES.
- Toutes les données sont supprimées à partir de l'endroit spécifié et le clavier se met en attente d'enregistrement échelonné.
- Il faut appuyer sur le bouton CURSOR [▲] ou sur le bouton NO pour annuler la suppression des données.



REMARQUE
- Lorsque vous atteignez la fin de l'enregistrement en appuyant sur le bouton CURSOR [▶], l'indicateur REC apparaît et l'indicateur STEP clignote pour indiquer que d'autres données peuvent être ajoutées pour l'enregistrement échelonné.

Pour supprimer des notes particulières

1 Effectuez les étapes 1 et 2 de "Pour corriger les erreurs survenues lors de l'enregistrement échelonné" ci-dessus pour afficher la note que vous voulez supprimer.

2 Appuyez deux fois sur le bouton CURSOR [▼].

3 En réponse au message "Delete?" qui apparaît, appuyez sur le bouton YES pour supprimer la note affichée.

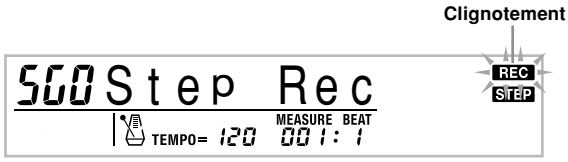
Édition du contenu de la mémoire

Après avoir enregistré vos données dans la mémoire du clavier, vous pouvez rappeler des notes et des réglages de paramètres (par ex. le numéro de sonorité) et faire les changements souhaités. Cela signifie que vous pouvez corriger les mauvaises notes, changer la sonorité, etc.

Les données suivantes peuvent être éditées.
- Intensité des notes
- Notes
- Accords
- Numéros de sonorités
- Numéros de rythme
- Opérations des boutons INTRO/ENDING 1, INTRO/ENDING 2, VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT

Pour éditer le contenu de la mémoire

1 Appuyez trois fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente d'enregistrement échelonné, puis sélectionnez un numéro de morceau (0 à 4) avec les touches [+] et [–].



2 Utilisez les boutons SONG MEMORY TRACK pour choisir la piste enregistrée que vous voulez modifier.

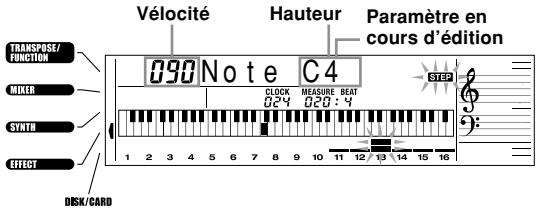
3 Appuyez sur le bouton CURSOR [◀] pour accéder au mode d'édition.
- L'indicateur REC disparaît de l'écran et l'indicateur STEP clignote.

735A-F-072A

WK3000_f_61-73.p65 70 03.10.8, 3:30 PM

4 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer sur la piste le point où la note ou le paramètre doit être changé.

Exemple d'édition de notes



5 Effectuez les changements souhaités.

- La méthode à suivre pour changer un paramètre dépend du type de données qu'il contient. Voir "Techniques d'édition et Affichages" sur cette page pour le détail.

6 Répétez les étapes 4 et 5 pour éditer d'autres paramètres.

7 Appuyez sur le bouton START/STOP pour terminer l'édition quand vous avez fini.

REMARQUE

- Les seuls paramètres qui peuvent être édités pour les pistes 2 à 6 sont les notes et les numéros de sonorité.
- Dans le cas de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez changer ultérieurement les numéros de sonorité spécifiés pendant l'enregistrement sur les pistes 1 à 6.
- Vous ne pouvez changer que les numéros de sonorité préréglés pour les pistes 2 à 6 avec l'enregistrement échelonné.
- Dans le cas de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez changer ultérieurement les numéros de rythme spécifiés pendant l'enregistrement sur la piste 1.
- Vous ne pouvez changer que les numéros de rythme préréglés pour la piste 1 avec l'enregistrement échelonné.
- Vous ne pouvez pas utiliser l'édition pour ajouter des données à un enregistrement.
- Vous ne pouvez pas déplacer de passages à l'intérieur d'un enregistrement.
- La longueur des notes ne peut pas être changée.

Techniques d'édition et Affichages

Les techniques d'édition que vous utilisez pour changer les différents paramètres mémorisés sont les suivantes.

Pour changer la pression exercée sur une touche (vélocité)

Utilisez les touches numériques ou les touches [+] et [–] pour changer la pression exercée sur une touche.

Pour changer la hauteur d'une note

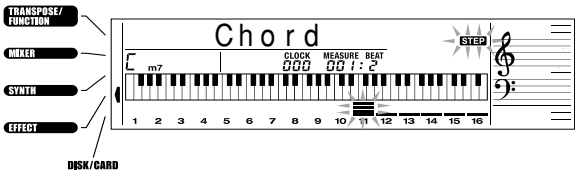
Saisissez une nouvelle note sur le clavier ou utilisez les touches [+] et [–] pour changer la hauteur d'une note. La hauteur spécifiée se répercute sur le clavier et sur les notes indiquées sur la portée.

IMPORTANT !

- Pendant l'édition du contenu de la mémoire, ne remplacez jamais une note par une note identique à la note précédente ou suivante, sinon la longueur de la note changée et de la note précédente ou suivante risque de changer. Dans ce cas, vous devrez réenregistrer toute la piste.

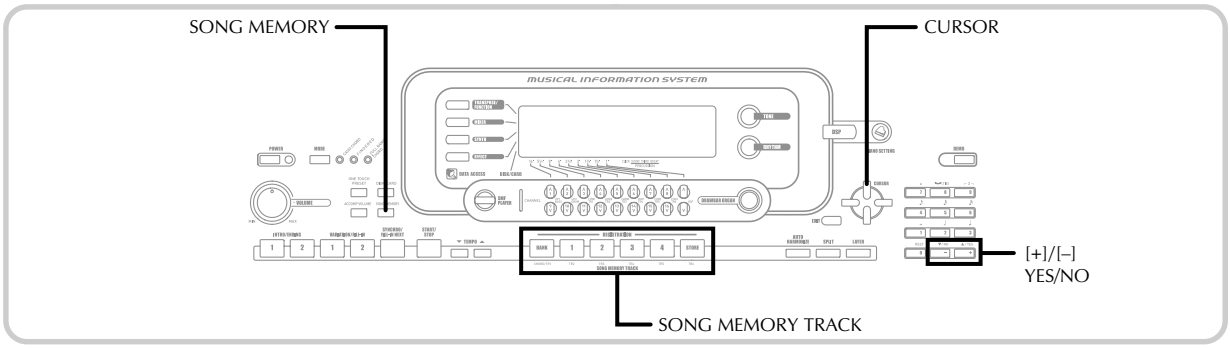
Pour changer un accord

Utilisez la méthode spécifiée par le bouton MODE (FINGERED, CASIO CHORD, etc.) pour saisir un accord.



Pour changer un numéro de sonorité.

Utilisez les touches numériques ou les touches [+] et [–] pour changer un numéro de sonorité.



REMARQUE

- Dans le cas de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez changer ultérieurement les numéros de sonorité spécifiés pendant l'enregistrement sur les pistes 1 à 6.
- Vous ne pouvez changer que les numéros de sonorité préréglés pour les pistes 2 à 6 avec l'enregistrement échelonné.

Pour changer un numéro de rythme

Utilisez les touches numériques ou les touches [+] et [–] pour changer un numéro de rythme.

REMARQUE

- Dans le cas de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez changer ultérieurement les numéros de rythme spécifiés pendant l'enregistrement sur la piste 1.
- Vous ne pouvez changer que les numéros de rythme préréglés pour la piste 1 avec l'enregistrement échelonné.

Pour changer une opération du contrôleur de rythme*

* Opérations des boutons INTRO/ENDING 1, INTRO/ENDING 2, VARIATION/FILL-IN 1, VARIATION/FILL-IN 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT

Appuyez sur le bouton de contrôleur de rythme que vous voulez.

Edition d'un morceau

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes dans le mode Edition de morceau.

- Supprimer un morceau
- Supprimer une plage
- Réécrire les données d'en-tête (Données du panneau)

Pour supprimer un morceau

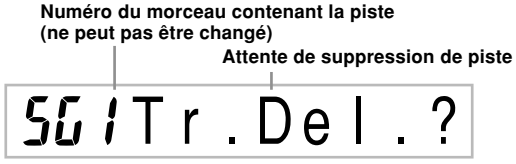
1. Appuyez une fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente de lecture.
2. Utilisez les touches [+] et [–] pour sélectionner le numéro du morceau que vous voulez supprimer.
3. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼]. Si aucun numéro de morceau n'est indiqué sur l'afficheur, appuyez deux fois sur le bouton CURSOR [▼].
   - L'écran de suppression de morceau apparaît.
4. Appuyez sur le bouton YES.
   - Le message "Sure?" vous demandant de confirmer la suppression du morceau apparaît.
5. Appuyez sur le bouton YES pour supprimer le morceau et revenir à l'attente de lecture.

735A-F-074A

WK3000_f_61-73.p65 72 03.10.8, 3:31 PM

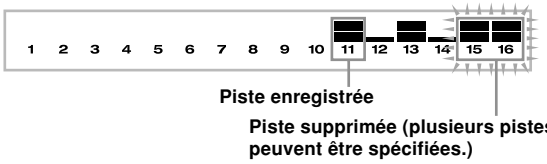
Pour supprimer une piste précise

1. Appuyez une fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente de lecture.
2. Utilisez les touches [+] et [–] pour sélectionner le numéro du morceau contenant la piste que vous voulez supprimer.
3. Appuyez deux fois sur le bouton CURSOR [▼]. Si aucun numéro de morceau n'est indiqué sur l'afficheur, appuyez trois fois sur le bouton CURSOR [▼].
   • L'écran de suppression de morceau apparaît.



4. Utilisez les boutons SONG MEMORY TRACK pour sélectionner la piste ou les pistes dont vous voulez supprimer les données.

Attente de suppression de piste



   • Vous pouvez spécifier plusieurs pistes à supprimer en appuyant sur plusieurs boutons de sélection de piste.
   • Pour désélectionner une piste, appuyez une nouvelle fois sur le bouton de sélection de piste correspondant.
5. Appuyez sur le bouton YES.
   • Le message "Sure?" vous demandant de confirmer la suppression de la piste apparaît.
6. Appuyez sur le bouton YES pour supprimer la piste.

REMARQUE

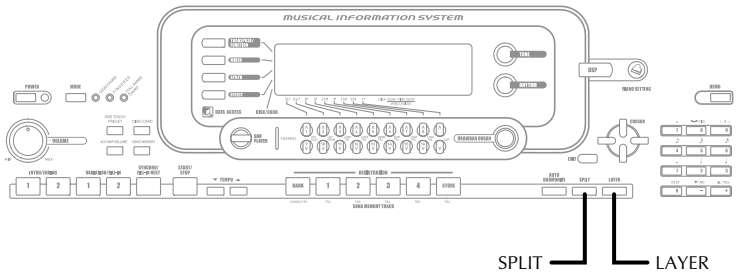
- Il n'est pas possible de changer de numéro de morceau pendant l'attente de suppression de pistes.
- Le clavier revient à l'attente d'enregistrement si vous appuyez sur le bouton SONG MEMORY pendant l'attente de suppression de pistes.

Pour réécrire les données d'en-tête (Enregistrement par le panneau)

Vous pouvez utiliser la procédure "Enregistrement par le panneau" pour changer les réglages initiaux de mixeur, du tempo et d'autres réglages mémorisés en en-tête de morceau.

1. Appuyez une fois sur le bouton SONG MEMORY pour mettre le clavier en attente de lecture.
2. Utilisez les touches [+] et [–] pour sélectionner le numéro du morceau contenant les données d'en-tête que vous voulez réécrire.
3. Effectuez les changements souhaités dans les données d'en-tête.
4. Appuyez trois fois sur le bouton CURSOR [▼].
   • L'écran de suppression de morceau apparaît.
5. Appuyez sur le bouton YES pour réécrire les données d'en-tête.

Réglages du clavier



Parties

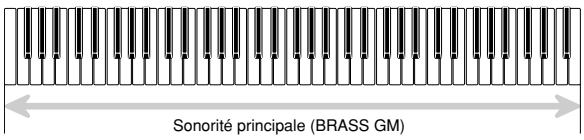
Quatre parties (numéros 1 à 4) peuvent être utilisées simultanément pendant l'exécution d'un morceau au clavier. Ces parties s'utilisent, lors de la superposition de sonorités et du partage de clavier, de la façon suivante.

Partie 1 : Partie de la sonorité principale
Partie 2 : Partie de la sonorité superposée
Partie 3 : Partie de la sonorité secondaire
Partie 4 : Partie des sonorités superposée et secondaire

Utilisation de la superposition de sonorités

La superposition permet d'affecter deux sonorités différentes (une sonorité principale et une sonorité superposée) au clavier, et ces deux sonorités sont reproduites lorsque vous appuyez sur une touche. Par exemple, vous pouvez superposer la sonorité FRENCH HORN GM à la sonorité BRASS GM pour obtenir un son de cuivres plus étoffé.

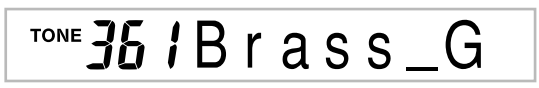
SUPERPOSITION



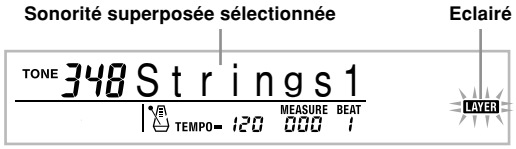
Pour superposer des sonorités

1 Sélectionnez la sonorité principale.

Exemple: Pour sélectionner "361 BRASS GM" comme sonorité principale, appuyez sur le bouton TONE, puis saisissez 3, 6 et 1 avec les touches numériques.



2 Appuyez sur le bouton LAYER.



3 Sélectionnez la sonorité superposée.

Exemple: Pour sélectionner "360 FRENCH HORN GM" comme sonorité superposée, saisissez 3, 6 et 0 avec les touches numériques.

4 Maintenant essayez de jouer quelque chose au clavier.

• Les deux sonorités sont reproduites en même temps.

5 Appuyez sur le bouton LAYER pour annuler la superposition et revenir au clavier normal.

REMARQUE

- Lorsque vous activez la superposition, la partie 2 remplace la partie 1, et la sonorité superposée est indiquée. A ce moment vous pouvez utiliser les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour changer de parties. Lorsque vous désactivez la superposition, la partie 1 est de nouveau sélectionnée.
- Les sons de la sonorité principale sont sur le canal 1 tandis que ceux de la sonorité superposée sont sur le canal 2. Vous pouvez aussi utiliser le mixeur pour changer la sonorité et le volume sur ces canaux.
- La superposition n'est pas possible pendant l'attente d'enregistrement ou l'enregistrement de morceaux dans la mémoire, ni pendant l'utilisation du lecteur SMF.

735A-F-076A

WK3000_f_74-88.p65 74 03.10.8, 3:31 PM

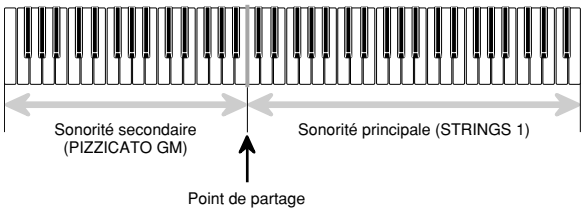
Utilisation du partage de clavier

Lorsque le clavier est partagé, deux sonorités différentes (une sonorité principale et une sonorité secondaire) peuvent être affectées aux deux parties du clavier, ce qui permet de jouer de la main gauche une sonorité différente de celle de la main droite. Par exemple, vous pouvez sélectionner STRINGS 1 comme sonorité principale (aigus) et PIZZICATO GM comme sonorité secondaire (graves), de manière à restituer tout un ensemble à cordes.
Le point de partage du clavier, c'est-à-dire l'endroit ou la sonorité change sur le clavier, peut également être spécifié.

REMARQUE

- Laissez le bouton MODE en position Normal ou FULL RANGE CHORD.

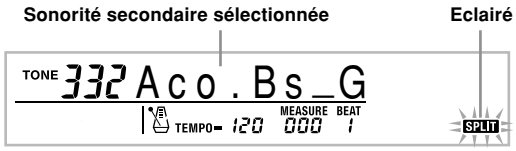
PARTAGE



Pour partager le clavier

1. Sélectionnez d'abord la sonorité principale.
   Exemple: Pour sélectionner "348 STRINGS 1" comme sonorité principale, appuyez sur le bouton TONE, puis saisissez 3, 4 et 8 avec les touches numériques.

2. Appuyez sur le bouton SPLIT.



3. Sélectionnez la sonorité secondaire.
   Exemple: Pour sélectionner "345 PIZZICATO GM" comme sonorité secondaire, saisissez 3, 4 et 5 avec les touches numériques.

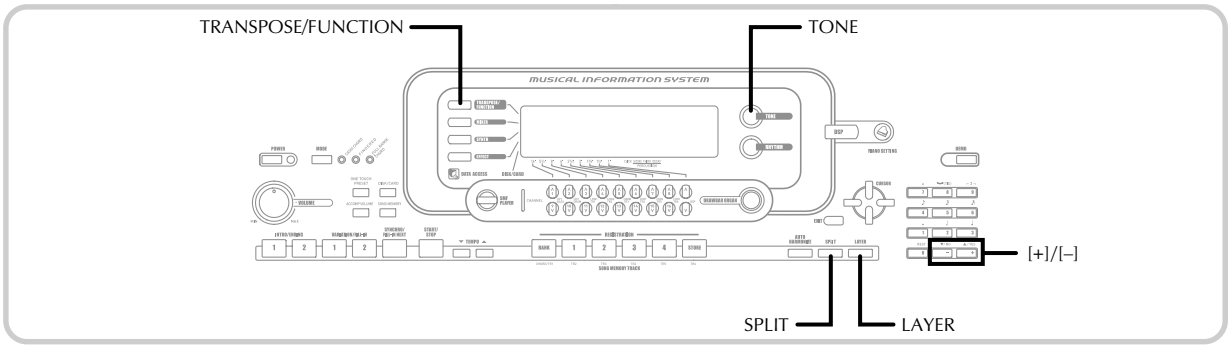
4. Désignez le point de partage. Tout en tenant le bouton SPLIT enfoncé, appuyez sur la touche du clavier à l'endroit où la note extrême gauche du registre supérieur doit se trouver.
   Exemple: Pour désigner G3 comme point de partage, appuyez sur la touche G3.

5. Essayez maintenant de jouer quelque chose au clavier.
   - La sonorité PIZZICATO GM est affectée à chacune des touches gauches à partir de F♯3 et la sonorité STRINGS 1 à chacune des touches droites à partir de G3.

6. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton SPLIT pour annuler cette fonction et revenir au clavier normal.

REMARQUE

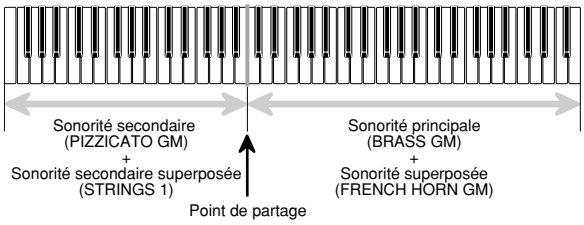
- Lorsque vous activez le partage du clavier, la partie 3 est sélectionnée et la sonorité secondaire est indiquée. A ce moment vous pouvez utiliser les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour changer de parties. Lorsque vous désactivez le partage de clavier, la partie 1 est de nouveau sélectionnée.
- La sonorité principale est sur le canal 1 tandis que la sonorité secondaire est sur le canal 3. Vous pouvez aussi utiliser le mixeur pour changer la sonorité et le volume de ces canaux.
- Il n'est pas possible de partager le clavier pendant l'attente d'enregistrement ou l'enregistrement de morceaux dans la mémoire, ni pendant l'utilisation du lecteur SMF.
- Lorsque le mode d'accompagnement est CASIO CHORD ou FINGERED, le registre du clavier d'accompagnement est tel que spécifié par le point de partage dans la procédure ci-dessus.



Utilisation simultanée de la superposition et du partage

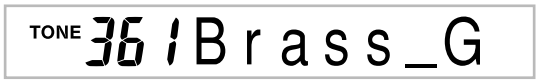
Vous pouvez utiliser ensemble la superposition et le partage pour créer un clavier divisé avec superposition de sonorités. Vous pouvez d'abord utiliser la superposition puis le partage, ou le partage puis la superposition. Quand vous combinez ces deux fonctions, deux sonorités sont affectées au registre supérieur du clavier (sonorité principale et sonorité superposée) et deux sonorités (sonorité secondaire et sonorité secondaire superposée) sont affectées au registre inférieur.

SUPERPOSITION - PARTAGE



Pour partager le clavier et superposer des sonorités

1. Appuyez sur le bouton TONE et spécifiez le numéro de sonorité pour la sonorité principale.
   Exemple: Pour spécifier "361 BRASS GM" comme sonorité principale.



2. Appuyez sur le bouton SPLIT et spécifiez le numéro de la sonorité secondaire.
   Exemple: Pour spécifier "345 PIZZICATO GM" comme sonorité secondaire.

   • Après avoir désigné la sonorité secondaire, appuyez sur le bouton SPLIT pour partager le clavier.

3. Appuyez sur le bouton LAYER et spécifiez le numéro de sonorité superposée.
   Exemple: Pour spécifier "360 FRENCH HORN GM" comme sonorité superposée.

4. Appuyez sur le bouton SPLIT ou sur le bouton LAYER pour que les deux témoins SPLIT et LAYER s'allument.

735A-F-078A

WK3000_f_74-88.p65 76 03.10.8, 3:31 PM

5 Spécifiez le numéro de la sonorité secondaire superposée.
Exemple: Pour spécifier la sonorité "348 STRINGS 1" saisissez 3, 4, 8.

6 Tout en tenant le bouton SPLIT enfoncé, appuyez sur la touche du clavier correspondant à la note inférieure (touche extrême gauche) du registre supérieur (droite du clavier).

7 Jouez quelque chose au clavier.
• Appuyez sur les boutons LAYER et SPLIT pour annuler chacune de ces fonctions.

REMARQUE

- Lorsque vous activez la superposition de sonorités avec le partage de clavier, la partie 4 est sélectionnée et la sonorité secondaire est indiquée. A ce moment vous pouvez utiliser les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour changer de parties. Lorsque vous désactivez la superposition, la partie 3 est rétablie, et lorsque vous désactivez le partage, la partie 2 est rétablie. Lorsque vous désactivez superposition et partage, la partie 1 est rétablie.
- La sonorité principale est sur le canal 1, la sonorité superposée sur le canal 2, la sonorité secondaire sur le canal 3 et la sonorité secondaire superposée sur le canal 4. Vous pouvez aussi utiliser le mixeur pour changer la sonorité et le volume de ces canaux.

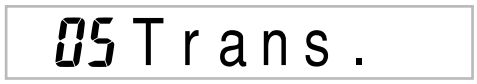
Transposition du clavier

La transposition vous permet d'élever ou d'abaisser la clé d'ensemble du clavier par demi-tons. Si vous voulez jouer un accompagnement pour un chanteur dont la hauteur de voix est différente de la clé du clavier, par exemple, vous pouvez tout simplement changer la clé du clavier.

Pour transposer le clavier

1 Appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION.
• Un pointeur apparaît devant TRANSPOSE/FUNCTION, et l'écran de transposition s'affiche.

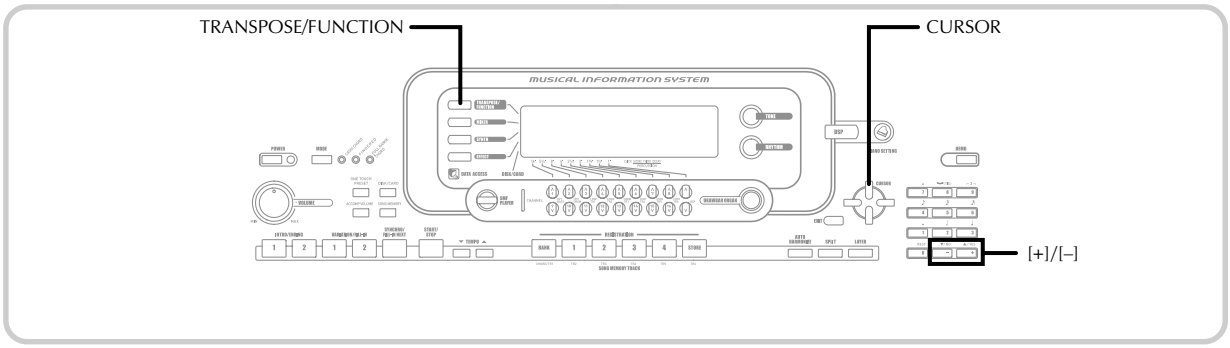
2 Utilisez les touches [+] et [–] pour changer le réglage de transposition du clavier.
Exemple: Pour transposer le clavier de cinq demi-tons vers le haut.



• Il suffit d'appuyer sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION pour dégager l'écran de transposition.

REMARQUE

- Le clavier peut être transposé de –24 (deux octaves vers le bas) à +24 (deux octaves vers le haut).
- Le réglage de transposition affecte aussi les morceaux mémorisés et l'accompagnement automatique.
- La limite de transposition dépend de la sonorité utilisée. Si la note utilisée est au-delà de cette limite lors de la transposition, le clavier joue la même note à l'octave la plus proche qui se trouve dans les limites de la sonorité utilisée.



Utilisation de la réponse au toucher

Quand la réponse au toucher est en service, le volume relatif du son fourni par le clavier varie en fonction de la pression exercée, comme sur un piano acoustique.

Pour activer ou désactiver la réponse au toucher

1. Appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION.
   • Un pointeur apparaît devant TRANSPOSE/FUNCTION sur l'afficheur.
2. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran de réglage de la réponse au toucher.

3. Utilisez les touches [+] et [–] pour sélectionner le niveau de sensibilité de la réponse au toucher.
   • "1" restitue un son puissant même lorsqu'une pression légère est exercée tandis que "3" exige une pression plus forte pour restituer un son puissant.
   • Il suffit d'appuyer simultanément sur les touches [+] et [–] pour rétablir le réglage "2".
   • Lorsque vous sélectionnez "oFF", le son ne change pas quelle que soit la pression exercée.

REMARQUE

- La réponse au toucher affecte non seulement la source sonore interne du clavier, mais est aussi transmise sous forme de données MIDI.
- La reproduction d'un morceau de la mémoire de morceaux, l'accompagnement et les données de notes externes MIDI n'affectent pas le réglage de réponse au toucher.

Accordage du clavier

Cette fonction vous permet d'accorder précisément le clavier sur un autre instrument de musique.

Pour accorder le clavier

1. Appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION.
2. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran d'accordage.

3. Utilisez les touches [+] et [–] pour changer le réglage du clavier.
   Exemple: Pour abaisser le clavier de 20 centièmes.

   • Il suffit d'appuyer sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION pour dégager l'écran d'accordage.

REMARQUE

- Le clavier peut être accordé dans une plage de –99 centièmes à +99 centièmes.
  *100 centièmes équivalent à un demi-ton.
- Le réglage d'accordage affecte aussi les morceaux mémorisés et l'accompagnement automatique.

735A-F-080A

WK3000_f_74-88.p65 78 03.10.8, 3:31 PM

Changement d'autres réglages

Types de réglages

Le tableau suivant montrent les paramètres dont les réglages peuvent être changés.

Réglage Menu	Description	Page
Transpose (Trans.)	Règle l'accord général du clavier par demi-tons	F-77
Auto-harmonisation (AutoHarm)	Sélectionne le type d'auto-harmonisation.	F-82
Touch Response (Touch)	Spécifie le changement de volume en fonction de la pression des touches	F-78
Tune (Tune)	Règle finement de l'accord général du clavier	F-78
Affichage (Contrast)	Règle la luminosité de l'affichage.	F-82
Pédale (Jack)	Affecte des effets aux pédales.	F-82
Maintien du mixeur (MixHold)	Active ou désactive la maintien du mixeur.	F-82
Maintien du DSP (DSP Hold)	Active ou désactive le maintien du DSP.	F-82
MIDI (MIDI)	Réglages MIDI	F-83
Suppression/Initialisation (Del/Init)	Rétablit réglages usine ou à des réglages particuliers ou supprime des rythme personnalisés.	F-83

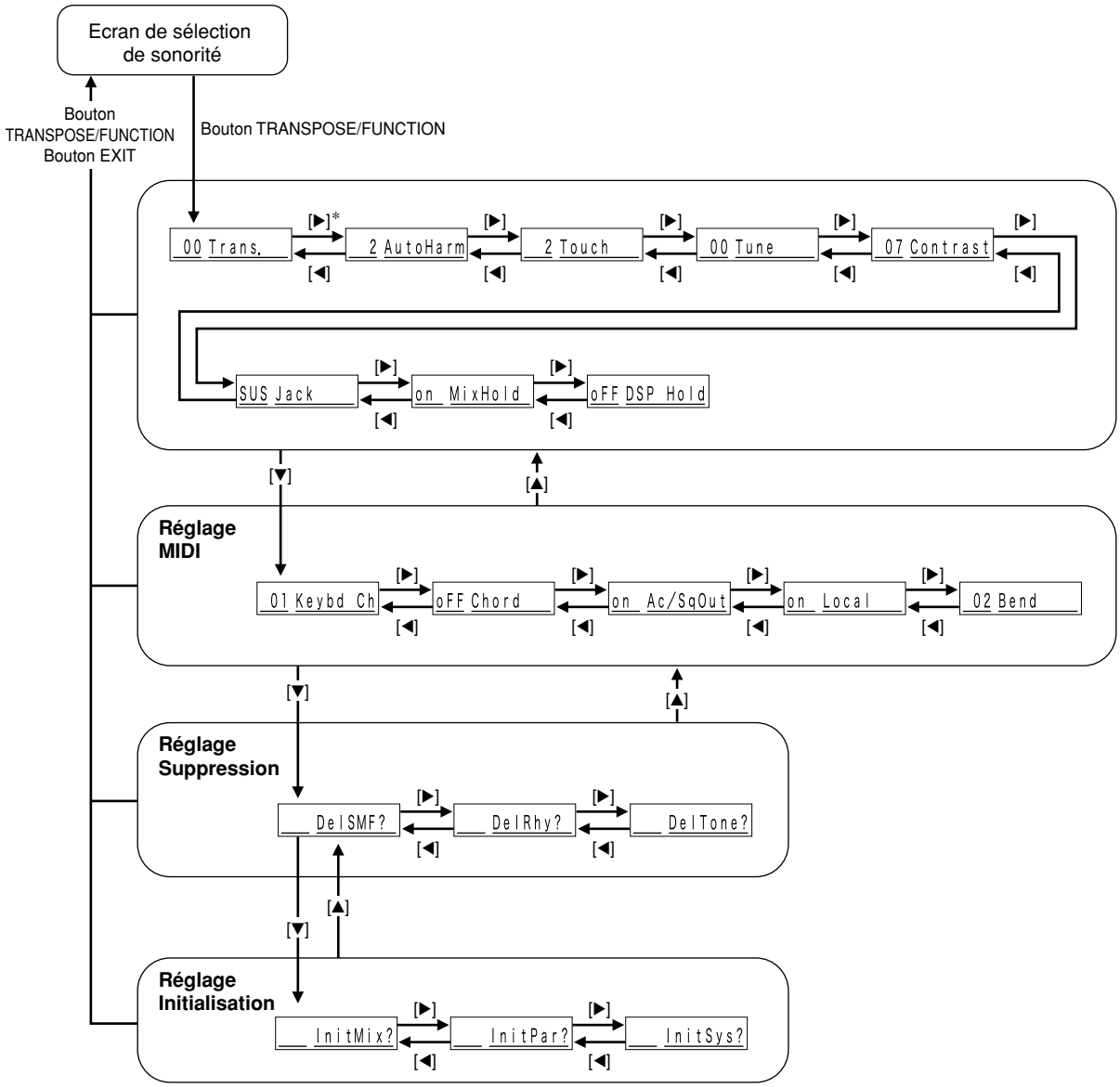
REMARQUE

- Les réglages ci-dessus sont tous sauvegardés à la mise hors tension du clavier. Pour le détail, voir "Contenu de la mémoire" à la page F-18.
- Les réglages MIDI et les réglages de suppression/initialisation n'opèrent pas lorsque vous utilisez le lecteur SMF ou la mémoire de morceaux.

Pour utiliser le menu de réglages du clavier

1 Appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION.
• Un pointeur apparaît devant TRANSPOSE/FUNCTION sur l'afficheur.

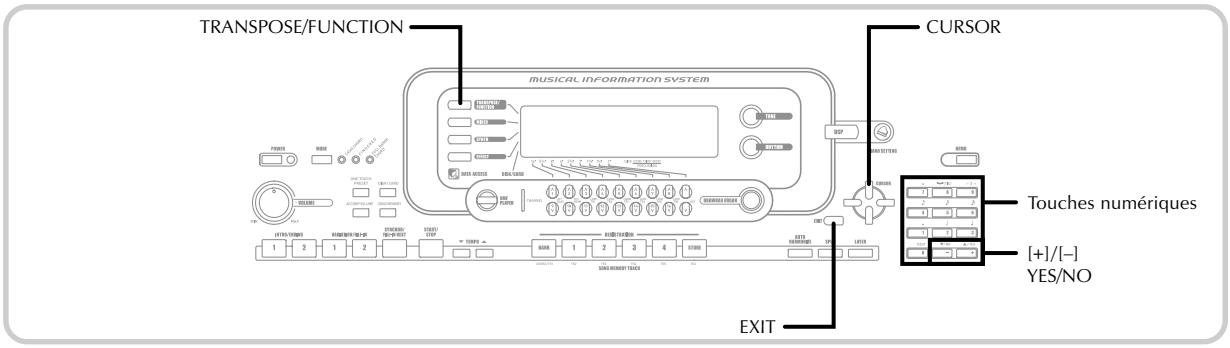
2 Utilisez les boutons CURSOR [◀] , [▶] , [▲] et [▼] pour rappeler les paramètres dont vous voulez changer les réglages.



* [▲] : Bouton CURSOR [▲] [◀] : Bouton CURSOR [◀]
[▼] : Bouton CURSOR [▼] [▶] : Bouton CURSOR [▶]

735A-F-082A

WK3000_f_74-88.p65 80 03.10.8, 3:31 PM



3 Utilisez les touches [+] et [–] ou les touches numériques pour changer de valeurs.
- Les réglages sont validés même si vous n'appuyez pas sur le bouton EXIT.
- Voir le paragraphe suivant "Réglage des paramètres du menu" pour le détail sur chaque réglage.
- Après avoir effectué les réglages souhaités, appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION ou sur le bouton EXIT pour revenir à l'écran de sélection de sonorité ou de rythme.

En cas de suppression ou d'initialisation

4 Appuyez sur le bouton YES.
- Le numéro de la zone utilisateur et le nom des données à supprimer apparaissent.
- La valeur indiquée représentent à des kilooctets.

5 Vous pouvez aussi utiliser les touches numériques ou les touches [+] (augmentation) et [–] (diminution) pour sélectionner les données souhaitées.

6 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
- Le message "Sure?" vous demandant de confirmer l'initialisation ou la suppression apparaît.

7 Appuyez sur le bouton YES pour terminer l'opération.
- La suppression ou l'initialisation est effectuée et l'écran de l'étape 5 réapparaît.

8 Après avoir effectué les réglages souhaités, appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION ou sur le bouton EXIT pour revenir à l'écran de sélection de sonorité ou de rythme.

IMPORTANT !
- La suppression ou l'initialisation peut durer plus d'une minute après la pression du bouton YES à l'étape 7 ci-dessus. Le message "Pls Wait" reste affiché pour indiquer qu'une opération est en cours. N'essayez jamais d'effectuer une autre opération quand "Pls Wait" est affiché. Ceci peut endommager la mémoire du clavier ou causer un problème.

Réglage des paramètres du menu

■ Types d'auto-harmonisation

Vous avez le choix entre les 10 types d'auto-harmonisation indiqués ci-dessous.

No.	Type (Nom du paramètre)	Description
0	Duet1	Ajoute une harmonique à une partie au morceau joué au clavier.
1	Duet2	Ajoute une harmonique à une partie au morceau joué au clavier. Duet2 est plus ouvert que Duet1.
2	Country	Ajoute une harmonique de style Country au morceau joué au clavier.
3	Octave	Ajoute des notes une octave en dessous des notes jouées au clavier.
4	5th	Ajoute des notes de cinquième au-dessus des notes jouées au clavier.
5	3-Way Open	Ajoute deux parties harmoniques ouvertes aux notes jouées au clavier (en créant une harmonique à trois parties).
6	3-Way Close	Ajoute deux parties harmoniques fermées aux notes jouées au clavier (en créant des harmoniques à trois parties).
7	Strings	Ajoute des harmoniques adaptées aux cordes.
8	Block	Ajoute des notes d'accords en bloc.
9	Big Band	Ajoute des harmoniques adaptées aux grandes formations

■ Autres réglages

Menu secondaire	Niveau	Réglage par défaut	Description
Contraste (Contrast)	00 à 15	07	Ajuste le contraste.
Prise assignable (Jack)	SUS	SUS	Affecte l'effet de sustain à la pédale.
	SoS	—	Affecte l'effet de sostenuto à la pédale.
	SFt	—	Affecte l'effet de pédale douce à la pédale.
	rhy	—	Affecte la fonction du bouton START/STOP à la pédale.
Maintien du mixeur (MixHold)	on/oFF	oFF	Lorsque le maintien du mixeur est activé, les paramètres des parties d'accompagnement (partie 6 à partie 10) ne peuvent pas être modifiés par les données de l'accompagnement.
Maintien du DSP (DSP Hold)	on/oFF	oFF	on: Le réglage de la line DSP actuel est maintenu, même si la sonorité est changée. oFF: Si la sonorité est changée, le réglage de la ligne DSP de la nouvelle sonorité est activé.

■ Réglages MIDI

Menu secondaire	Niveau	Réglage par défaut	Description
Canal du clavier (Keybd Ch)	01 à 16	01	Spécifie le canal d'envoi pour la sonorité principale.
Jugement d'accords entrée MIDI (Chord)	on/oFF	oFF	Spécifie si les messages MIDI Note On de l'accompagnement reçus d'un autre périphérique doivent être interprétés comme accords d'accompagnement automatique.
Sortie MIDI de l'accompagnement/ morceau (Ac/SgOut)	on/oFF	oFF	Spécifie si l'accompagnement automatique ou le morceau enregistré du clavier doit être envoyé comme messages MIDI.
Réglage du contrôle local (Local)	on/oFF	on	Spécifie si la partie jouée au clavier doit résonner.
Plage du Pitch Bend (Bend)	00 à 12	12	Spécifie la variation maximale du son lorsque la molette PITCH BEND est utilisée. La plage de réglage va de 00 (pas de changement) à 12 (12 demi-tons).

■ Réglages Suppression/Initialisation

Menu secondaire	Niveau	Réglage par défaut	Description
Suppression SMF (SMF Delete)	—	—	Supprime les données SMF.
Suppression d'un rythme personnalisé (User Rhythm Delete)	—	—	Supprime les données de rythme personnalisé sélectionnées.
Suppression d'une sonorité personnalisée (User Tone Delete)	—	—	Supprime les données de sonorité personnalisée sélectionnées.
Reinitialisation du mixeur (InitMix?)	—	—	Initialise les paramètres affectés par le mixeur ou par le signal d'un séquenceur externe.
Réinitialisation des paramètres (InitPar?)	—	—	Initialise tous les paramètres, sauf le réglage de contraste de l'affichage.
Réinitialisation système (InitSys?)	—	—	Rétablit les réglages usine. Supprime toutes les données de la zone utilisateur.

Utilisation du lecteur SMF

L'abréviation "SMF" (Standard MIDI File) désigne le format standard des fichiers MIDI, qui permet d'utiliser des données MIDI avec différents logiciels et séquenceurs. Il y a en fait trois formats SMF désignés par SMF 0, SMF 1 et SMF 2. Ce clavier prend en charge le format SMF 0 qui est le plus couramment utilisé de nos jours. Dans ce manuel toute mention de "Données SMF" désigne des données de format SMF 0.
Les données musicales de format SMF peuvent être enregistrées dans la mémoire flash du clavier. Elles pourront ensuite être reproduites dans le mode Lecteur SMF. Vous pouvez aussi transférer des données SMF de la carte SmartMedia ou d'une disquette dans la zone utilisateur du clavier pour les reproduire dans le mode Lecteur SMF. Le nombre maximal de fichiers pouvant être enregistrés sur chaque type de support est indiqué ci-dessous.

Mémoire flash : 200 fichiers*
Carte SmartMedia : 255 fichiers*
Disquette (WK-3500 seulement) : 112 (disquette 2DD)* ou 224 (disquette 2HD)*

* Notez que le nombre de fichiers pouvant être enregistrés dans le mémoire dépend de la taille de chaque fichier. Si vos fichiers sont très gros, vous ne pourrez pas en enregistrer autant qu'indiqué ci-dessus.

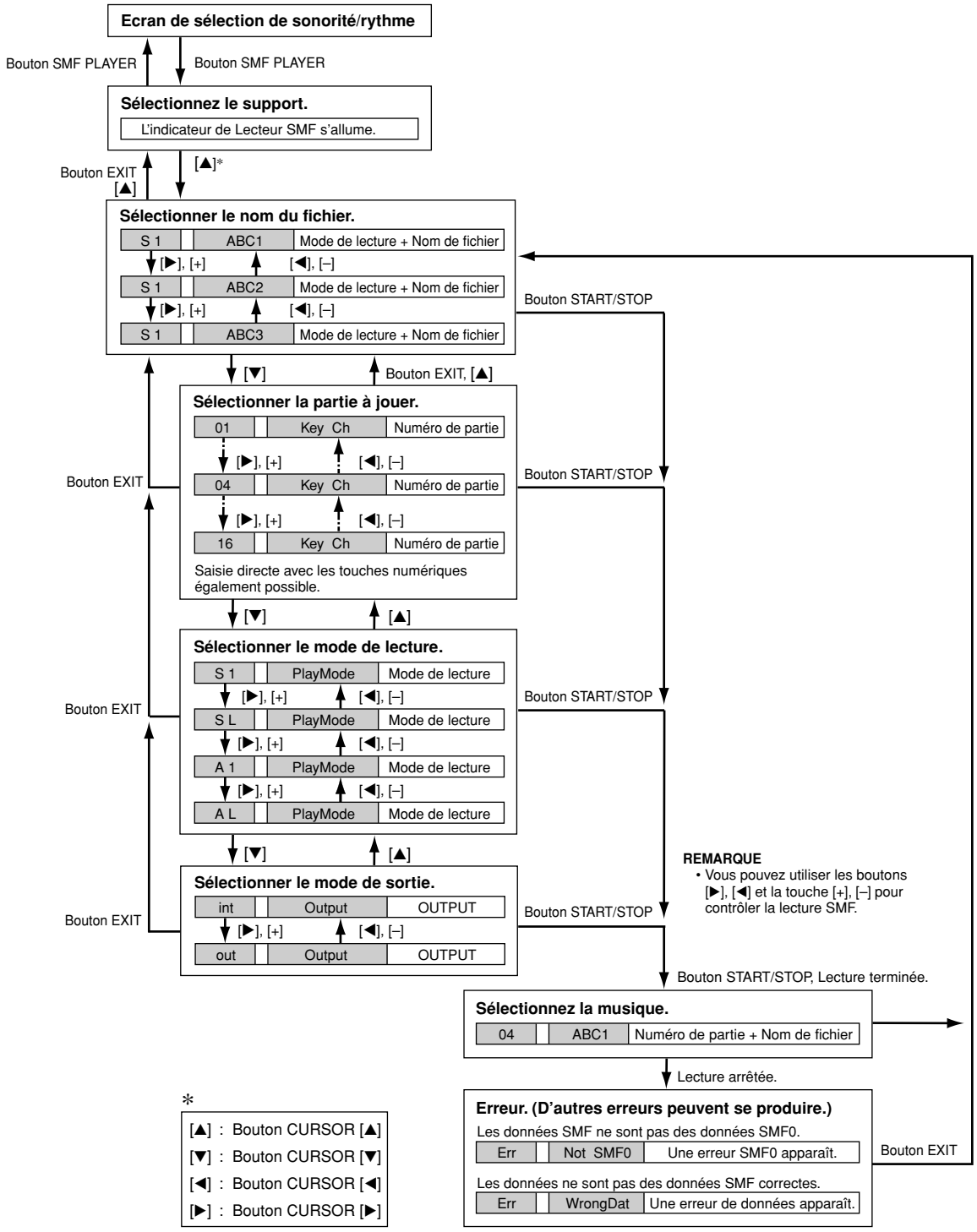
IMPORTANT !

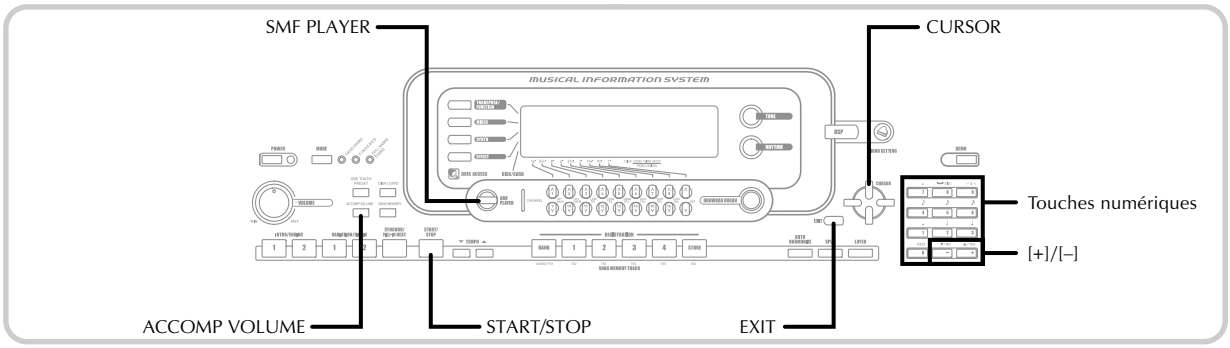
- Notez que CASIO COMPUTER CO., LTD. décline toute responsabilité quant aux pertes des données enregistrées dans la mémoire flash, sur une carte SmartMedia ou sur une disquette (WK-3500 seulement).

735A-F-086A

WK3000_f_74-88.p65 84 03.10.8, 3:31 PM

Schéma de fonctionnement du mode Lecteur SMF





Reproduction d'un fichier SMF

La première chose à faire dépend du support à partir duquel la lecture est effectuée : mémoire flash, carte SmartMedia ou disquette (WK-3500 seulement).

PRÉPARATIFS

- Carte SmartMedia
  - Insérez la carte SmartMedia contenant les données souhaitées dans le logement de carte.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  - Insérez la disquette contenant les données souhaitées dans le logement de disquette.

IMPORTANT !

- Ne retirez jamais la carte SmartMedia du logement de carte ou n'éteignez jamais le clavier pendant l'accès aux données de la carte, c'est-à-dire pendant la sauvegarde, la lecture ou la suppression de données. Les données de la carte SmartMedia ou le logement de carte pourraient être endommagées.
- Avant d'éjecter une disquette, vérifiez toujours si le témoin d'accès n'est pas éclairé ou ne clignote pas. Un témoin d'accès éclairé ou clignotant signifie que le clavier est en train de lire ou d'enregistrer des données. Si la disquette est éjectée à ce moment, ses données risquent d'être détruites.

Pour reproduire un fichier SMF

1 Ce que vous devez faire maintenant dépend du support utilisé : mémoire flash, carte SmartMedia ou disquette.

Mémoire flash

2-1 Utilisez le bouton SMF PLAYER pour afficher l'indicateur "Internal" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
- L'indicateur "SMF PLAYER" apparaît.

Carte SmartMedia

2-2 Insérez la carte SmartMedia contenant le fichier souhaité dans le logement de carte. Utilisez le bouton SMF PLAYER pour afficher l'indicateur "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
- L'indicateur "SMF PLAYER" apparaît.

Disquette (WK-3500 seulement)

2-3 Insérez la disquette contenant le fichier souhaité dans le lecteur de disquette du clavier. Utilisez le bouton SMF PLAYER pour afficher l'indicateur "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
- L'indicateur "SMF PLAYER" apparaît.

3 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection de fichier.
- Les fichiers SMF sont ceux qui ont l'extension "MID". Un message d'erreur apparaît à ce moment si la mémoire flash ne contient pas de fichier SMF.

735A-F-088A

WK3000_f_74-88.p65 86 03.10.8, 3:31 PM

4 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou les touches [+] et [–] pour sélectionner le fichier que vous voulez reproduire.
- Le nom du fichier actuellement sélectionné apparaît dans la zone alphabétique de l'afficheur. Le mode de lecture est indiqué dans la zone numérique. La taille du fichier est indiquée en kilooctets dans la zone de tempo/mesure.

5 Appuyez sur le bouton START/STOP.
- La lecture du fichier sélectionné commence.
- La zone numérique indique le numéro de la partie que vous voulez jouer au clavier.
- Le tempo peut être réglé de 30 à 255 avec les boutons TEMPO.
- Vous pouvez activer et désactiver les canaux 1 à 16 pendant la lecture ou l'arrêt de la lecture du fichier. Pour le détail, voir "Mise en et hors service des canaux" à la page F-47.

6 Pour arrêter la lecture du fichier, appuyez une nouvelle fois sur le bouton START/STOP.

Réglage du volume SMF

Procédez de la façon suivante pour contrôler le volume général pendant la lecture de données SMF. Le volume peut être réglé pendant la lecture ou l'arrêt.

1 Appuyez sur le bouton ACCOMP VOLUME.
- L'indicateur "SMF Vol." apparaît sur l'afficheur avec une valeur indiquant le réglage actuel du volume SMF.

2 Réglez le volume SMF avec les touches [+] et [–] ou les touches numériques.
- Le volume peut être réglé entre 000 (minimum) et 127 (maximum).
- Il suffit d'appuyer simultanément sur les touches [+] et [–] pour rétablir le réglage 100 du volume SMF.
- Notez que ce réglage n'affecte pas le volume des notes qui sont jouées au clavier.

Configuration d'autres réglages

Pour configurer d'autres réglages

1 Sélectionnez le fichier que vous voulez reproduire.
- Effectuez les étapes 1 à 3 de "Pour reproduire un fichier SMF" pour sélectionner un fichier.

2 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection de la partie que vous voulez jouer au clavier.
- Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] et les touches [+] et [–] pour sélectionner la partie.
- Vous pouvez spécifier la partie que vous voulez jouer au clavier par une valeur (1 à 16).
- Après avoir spécifié une partie, désactivez le canal correspond à cette partie. Voir "Mise en et hors service des canaux" à la page F-47 pour le détail. La partie souhaitée est alors désactivée, si bien que vous pouvez la jouer en même temps que les autres parties.

REMARQUE
- Lorsque le mode Lecteur SMF est sélectionné, tous les canaux du mode Mixeur sont activés et toutes les parties sont initialisées.

3 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du mode de lecture. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou les touches [+] et [–] pour sélectionner le mode de lecture.

Vous avez le choix entre les quatre modes de lecture suivants.

S1 : Un fichier, une fois
SL : Un fichier, plusieurs fois
A1 : Tous les fichiers, une fois
AL : Tous les fichiers, plusieurs fois

4 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du mode de sortie.
- Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou les touches [+] et [–] pour sélectionner le mode de sortie.
- Vous avez le choix entre les quatre types de sortie suivants.

int : Haut-parleurs du clavier
out : MIDI OUT

REMARQUE
- La superposition, le partage et l'auto-harmonisation sont automatiquement désactivés dans le mode Lecteur SMF.

Utilisation du lecteur SMF

Messages d'erreur concernant le lecteur SMF

Le tableau suivant indique ce qu'il faut faire lorsqu'un message d'erreur apparaît en mode Lecteur SMF.

Message d'erreur	Cause	Solution
Err Not SMF0	Vous essayez de jouer des données SMF qui ne sont pas de format 0.	Utilisez seulement des données de format 0.
Err WrongDat	Les données SMF que vous essayez de jouer présentent un problème ou sont vérolées.	Utilisez d'autres données.

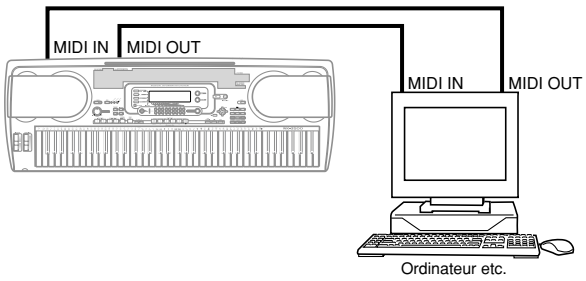
MIDI

Qu'est-ce que MIDI ?

"MIDI" est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface, une norme internationale pour l'échange de données musicales entre des instruments de musique électroniques et des appareils informatiques de marques différentes. Les appareils compatibles MIDI peuvent échanger des données, comme la pression ou le relâchement d'une touche, le changement de sonorité et d'autres données fournies sous forme de messages.
Bien que vous n'ayez pas besoin d'avoir des connaissances particulières au sujet du système MIDI pour utiliser ce clavier seul, pour utiliser le système MIDI il vous faut un minimum de connaissances. Ce paragraphe vous offre donc un aperçu de ce système.

Connexions MIDI

Les messages MIDI sont envoyés par la borne MIDI OUT d'un appareil à la borne MIDI IN d'un autre appareil par un câble MIDI. Pour envoyer un message MIDI de ce clavier à un autre appareil, vous devez utiliser un câble MIDI pour raccorder la borne MIDI OUT de ce clavier à la borne MIDI IN de l'autre appareil. Pour envoyer des messages MIDI à ce clavier, vous avez besoin d'un câble MIDI pour relier la borne MIDI OUT de l'autre appareil à la borne MIDI IN de ce clavier.
Pour utiliser un ordinateur ou un autre appareil MIDI pour enregistrer ou reproduire des données MIDI produites par ce clavier, vous devez relier les bornes MIDI IN et MIDI OUT de ces deux machines pour la réception et la transmission de données.



Si la fonction MIDI THRU fournie par le logiciel est exécutée sur l'ordinateur raccordé ou sur un autre appareil MIDI, n'oubliez pas de désactiver le "Réglage du contrôle local"du clavier (page F-83).

Canaux MIDI

Le système MIDI vous permet d'envoyer simultanément des données de plusieurs parties, chaque partie étant envoyée sur un canal MIDI différent. Il y a 16 canaux MIDI, numérotés de 1 à 16, et les données des canaux MIDI sont toujours transmises en même temps quand vous changez de données (pression des touches, transposition de note, etc.).
Les deux appareils (pour la réception et l'émission) doivent être réglés sur le même canal pour que l'appareil récepteur reçoive correctement les données et les reproduise. Si l'appareil récepteur, par exemple, est réglé sur le canal 2, il ne reçoit que les données du canal MIDI 2, et tous les autres canaux sont ignorés.
Ce clavier est multitimbral, ce qui signifie qu'il peut recevoir des messages sur les 16 canaux MIDI et reproduire 16 parties en même temps. Les réglages de sonorité et volume de chaque canal peuvent être effectués avec le mixeur du clavier, ou par une source externe qui envoie les messages de commande MIDI nécessaires.
Les opérations effectuées sur le clavier sont envoyées après sélection d'un canal MIDI (1 à 16) sous forme de messages.

General MIDI

General MIDI est un standard de données MIDI pour tous les types de sources, quelle que soit la marque de l'appareil. General MIDI spécifie certains facteurs comme les numéros de sonorité, les sons de percussions et les canaux MIDI disponibles pour toutes les sources sonores. Ce standard permet à tous les appareils MIDI de reproduire les mêmes nuances, lors de la lecture de données General MIDI, quelle que soit la marque de l'appareil source.
Ce clavier accepte le standard General MIDI et peut être utilisé pour reproduire les données préenregistrées General MIDI en vente dans le commerce et les données General MIDI transmises par un ordinateur.
Voir la "Liste des sonorités" à la page A-1 pour le détail sur les sonorités disponibles avec les sonorités GM numérotées de 000 à 127.

Envoi et réception de messages MIDI

Ce clavier peut envoyer les notes jouées au clavier ainsi que les motifs de l'accompagnement automatique et le morceau reproduit depuis la mémoire à un autre périphérique, sous forme de messages MIDI.

Données MIDI envoyées

■ **Notes jouées au clavier**

Chaque partie du clavier (canaux 1 à 4) peut être envoyée par son propre canal MIDI. Lorsque l'auto-harmonisation est activée, les harmoniques sont aussi envoyées par chaque canal MIDI.

■ **Accompagnement automatique ou morceau enregistré**

Chaque partie d'accompagnement est envoyée par son propre canal MIDI. La partie à envoyer est spécifiée par le paramètre "Sortie MIDI de l'accompagnement/morceau" (page F-83) .

Réception de messages MIDI

■ **Réception sur plusieurs canaux**

Les 16 parties du mixeur peuvent être utilisées simultanément pour la réception de données sur les 16 canaux MIDI.

■ **Changement d'accord pendant l'emploi de l'accompagnement automatique**

Les messages MIDI reçus d'un appareil externe peuvent être interprétés comme changement d'accords, selon les doigtés supportés par le système d'accompagnement automatique de ce clavier. Utilisez le paramètre "Jugement d'accords entrée MIDI" (page F-83) pour mettre en ou hors service cette fonction.

- Voir le tableau d'implémentation MIDI à la fin de ce mode d'emploi pour de plus amples informations sur chaque message MIDI.

Réglages MIDI

Vous pouvez changer les réglages d'un certain nombre de paramètres qui contrôlent la façon dont les messages MIDI sont reçus ou envoyés.

Paramètres MIDI

Vous pouvez procéder comme indiqué à la page F-80 pour changer les réglages des paramètres MIDI décrits ci-dessous. Voir pages F-80 à F-83 pour le détail sur le menu de réglages et la marche à suivre.

■ **MIDI In Chord Judge (Jugement d'accords entrée MIDI)**

Ce paramètre détermine si les données de notes reçues du périphérique externe doivent être interprétées comme doigtés d'accords d'accompagnement. Activez ce paramètre lorsque vous voulez contrôler les accords d'un accompagnement automatique depuis un ordinateur ou un périphérique externe.

on: Les données de notes entrant par MIDI IN sont interprétées comme doigtés d'accords de l'accompagnement automatique. Le canal spécifié par le canal du clavier est utilisé pour la spécification des accords.

oFF: Désactive "Jugement d'accords entrée MIDI".

■ **Accomp/Song MIDI Out (Sortie MIDI Accompagnement/Morceau)**

Activez ce paramètre lorsque l'accompagnement automatique ou un morceau mémorisé doivent être joués sur un autre appareil.

on: L'accompagnement automatique ou le morceau mémorisé sort sous forme de messages MIDI par la borne MIDI OUT du clavier.

oFF: L'accompagnement automatique ou le morceau mémorisé ne sort pas.

REMARQUE

- Pour le détail sur les spécifications MIDI, consultez le site CASIO.
  http://world.casio.com

Téléchargement de données

Vous pouvez télécharger les types de données suivants du CASIO MUSIC SITE (http://music.casio.com) sur votre ordinateur, et les transférer ensuite sur le clavier.

- Sonorités
- Sonorités à ondes
- Ensemble de batterie à ondes
- DSP
- Rythmes
- Préréglages
- Morceaux
- SMF
- Données de fichiers groupées

■ **Données et logiciel d'application**

Des données ainsi qu'un logiciel de transfert entre un ordinateur et le clavier sont disponibles sur le site Internet CASIO MUSIC SITE.

■ **Logiciel d'application**

En lançant le logiciel d'application vous pourrez importer des données du site Internet CASIO MUSIC SITE sur votre clavier, ou utiliser le disque dur de votre ordinateur pour stocker les données que vous importez de votre clavier.

- Voir le site Internet CASIO MUSIC SITE pour plus d'informations sur le téléchargement du logiciel et de données.
- Voir l'aide en ligne du logiciel d'application pour le détail sur l'emploi du logiciel.

*** CASIO MUSIC SITE**

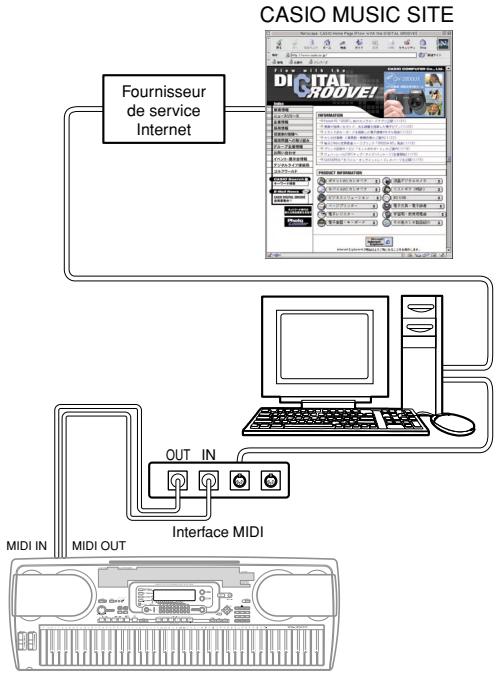
http://music.casio.com/

1. Allez à l'adresse URL ci-dessus.
2. Sélectionnez une région ou un pays.
3. Sélectionnez un service de téléchargement pour les données INTERNET DATA EXPANSION SYSTEM.
   - Le service qu'il faut utiliser dépend des régions ou des pays.

Pour raccorder le clavier à un ordinateur

Veillez à éteindre le clavier et l'ordinateur avant de les relier. Le volume du clavier doit être également réduit.

1. Raccordez l'interface MIDI du clavier à l'interface MIDI de l'ordinateur.



2. Allumez le clavier et l'ordinateur ou l'autre appareil raccordé.
3. Démarrez le logiciel que vous voulez utiliser sur votre ordinateur.

REMARQUE

- Lorsque vous utilisez le logiciel, assurez-vous que l'écran de réglage de sonorité (l'écran qui apparaît à la mise sous tension du clavier) est bien affiché.

Témoin DATA ACCESS

- Le témoin DATA ACCESS s'allume lorsque le clavier échange des données avec un ordinateur par une connexion MIDI. Ne débranchez jamais le câble MIDI lorsque le témoin DATA ACCESS est allumé.

Sauvegarde de données

Vous pouvez sauvegarder les données que vous avez créées ou les données transférées sur le clavier depuis un ordinateur dans la mémoire flash du clavier, ou sur une carte SmartMedia™ ou une disquette (WK-3500). Dans ce manuel, les cartes SmartMedia et les disquettes sont désignées par le terme “support d’enregistrement”.
Les types de fichiers pouvant être sauvegardés sur les supports d’enregistrement sont indiqués ci-dessous. Notez que chaque type de fichier peut être sauvegardé dans une zone particulière, prédéfinie par l’utilisateur, comme indiqué dans le tableau “Types de fichiers pouvant être sauvegardés” ci-dessous.
Les données SMF transférées d’un support d’enregistrement dans la zone utilisateur peuvent être lues dans le mode Lecteur SMF. Voir “Utilisation du lecteur SMF” à la page F-84 pour le détail.

Types de fichiers pouvant être sauvegardés

Type	Indicateur affiché	Données sauvegardées	Capacité de la mémoire utilisateur	Extension du nom de fichier
SMF	Smf	1 morceau	200	MID
Motif rythmique	Pattern	1 motif	16	Z00
Préréglage	Regist	1 banque	8	Z01
Morceau personnalisé créé dans le mode Mémoire de morceaux	Song	1 morceau	5	Z02
Son de batterie à ondes	Dr wave	1 ensemble	4	Z03
Sonorité d’orgue	Drawbar	1 sonorité	100	Z04
Sonorité	Tone	1 sonorité	100	Z05
Sonorité à ondes	Tn wave	1 sonorité	20	Z06
DSP	Dsp	1 type	100	Z07
Fichier global*1	Package	1 fichier	1	Z08
Toutes données utilisateur*2	Toutes les données			Z09

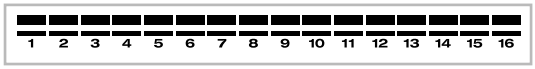
*1: Fichier global
Un fichier global contient les réglages de sonorités, les réglages d’effets DSP et d’autres données de configuration dans un seul fichier, qui peut être traité et chargé globalement (en un seul paquet). Si vous créez un fichier global, vous pourrez changer la configuration complète du clavier simplement en chargeant ce fichier.
Pour créer un fichier global il faut télécharger un logiciel spécial du CASIO Music Site (http://music.casio.com/) et l’installer sur l’ordinateur. Pour le détail sur ce logiciel, reportez-vous aux informations fournies sur ce site.

IMPORTANT !

- Lorsque vous chargez un fichier global, les réglages mentionnés dans le tableau “Contenu du fichier global” ci-dessous sont transférées dans la zone utilisateur et remplacent les réglages actuels.
- Lorsque vous chargez des données globales d’une carte SmartMedia ou d’une disquette (WK-3500 seulement), l’indicateur de niveau montre la progression sur l’afficheur, comme indiqué de la façon suivante.

[Début du chargement]

[Fin du chargement]



*2: Carte SmartMedia seulement

Contenu du fichier global

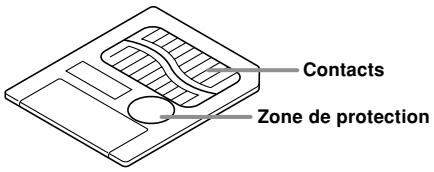
Type de données	Zone utilisateur
SMF	10 morceaux
Motifs rythmiques	148 à 155 (8 rythmes)
Préréglages	7 à 8 (2 banques)
Son de batterie à ondes	803 (1 ensemble)
Sonorités d’orgue	190 à 199 (10 sonorités)
Sonorités	690 à 699 (10 sonorités)
Sonorités à ondes	710 à 719 (10 sonorités)
DSP	190 à 199 (10 effets)

Utilisation d'une carte SmartMedia

Le clavier est équipé d'un logement de carte pouvant contenir des cartes SmartMedia™ sur lesquelles vous pourrez enregistrer les morceaux importés d'un ordinateur, enregistrés dans la mémoire du clavier et d'autres données. Ceci vous permet d'accéder à de grosses quantités de données, qui peuvent être instantanément chargées au moment opportun.

IMPORTANT !

- Il existe deux types de cartes SmartMedia : celles de 3,3 V et celles de 5 V. Ce clavier ne prend en charge que les cartes SmartMedia de 3,3 V.
- N'essayez jamais d'utiliser des cartes SmartMedia de 5 V sur ce clavier.
- Vous ne pourrez pas enregistrer de données sur la carte, supprimer des données de la carte ni changer le nom de la carte si un autocollant de protection est collé sur la zone de protection de la carte.



A propos des cartes SmartMedia™

- Vous pouvez vous procurer des cartes SmartMedia dans la plupart des magasins d'appareillage électrique, d'ordinateurs, etc.
- Des cartes SmartMedia de 8 Mo à 128 Mo sont vendues dans le commerce.
- Bien qu'une carte SmartMedia ait à peu près la taille d'un timbre, sa capacité est de 8 à 100 supérieure à celle d'une disquette.
- La vitesse de lecture d'une carte SmartMedia est très rapide.
- SmartMedia™ est une marque de Toshiba Corporation.

Précautions concernant les cartes Smartmedia et les logements de carte

IMPORTANT !

- Lisez attentivement toute la documentation fournie avec la carte SmartMedia, car elle contient des informations importantes.
- Evitez de ranger ou d'utiliser les cartes SmartMedia aux endroits suivants. Les données enregistrées sur la carte risquent d'être détruites.
  - Endroit exposé à de hautes températures, à une humidité élevée ou à des produits corrosifs
  - Endroit exposé à une charge électrostatique ou à des interférences électriques
- Lorsque vous prenez une carte SmartMedia, veillez à ne pas toucher les contacts avec les doigts.
- Lorsque le témoin d'accès aux données est allumé et le message "Pls Wait" s'affiche, c'est que le clavier accède aux données de la carte SmartMedia pour enregistrer, lire ou supprimer des données. Ne retirez jamais la carte SmartMedia de son logement et n'éteignez pas le clavier pendant l'accès du clavier aux données de la carte. Non seulement les données de la carte pourraient être endommagées mais aussi le logement.
- N'essayez en aucun cas d'insérer dans le logement de carte un autre type de carte que la carte SmartMedia de 3,3 V. Le clavier risque sinon d'être endommagé.
- L'insertion d'une carte SmartMedia chargée d'électricité statique dans le logement de carte peut provoquer des problèmes au niveau du clavier. Le cas échéant, éteignez le clavier et rallumez-le.
- La carte SmartMedia peut devenir très chaude si elle reste longtemps dans son logement. C'est normal et n'indique pas une anomalie.
- Les cartes SmartMedia ont une durée de vie limitée. Lorsque la durée de vie de la carte expire, après un long usage, aucune donnée ne peut être enregistrée, lue ou/et supprimée de la carte. Lorsque le cas se présente, procurez-vous une nouvelle carte.

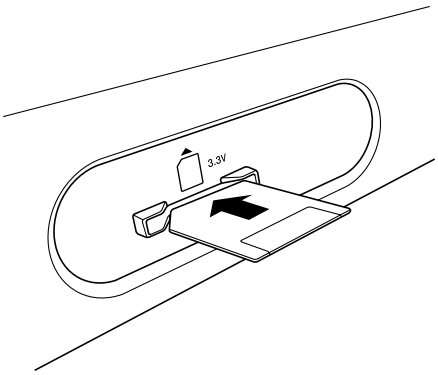
CASIO COMPUTER CO., LTD. décline toute responsabilité quant aux pertes ou dommages que vous ou un tiers pouvez subir, suite à la perte ou à la destruction de données.

Insertion et retrait de la carte SmartMedia

La carte SmartMedia doit être insérée et retirée de son logement de la façon suivante.

Pour insérer une carte SmartMedia dans le logement de carte

En orientant la carte avec les contacts vers le bas, insérez la carte dans le logement de carte. Poussez avec précaution la carte à fond dans le logement.



Pour retirer une carte SmartMedia du logement de carte

Après vous être assuré que le témoin d'accès aux données n'était pas allumé et le message "Pls Wait" n'était pas affiché, retirez avec précaution la carte du logement.*

* Ne retirez jamais la carte SmartMedia du logement de carte et n'éteignez pas le clavier dans les situations suivantes.
- Le clavier est en mode Lecture SMF et un pointeur est allumé devant CARD sur l'afficheur.
- Lorsque le témoin d'accès aux données est allumé et le message "Pls Wait" affiché, c'est que la carte est utilisée pour une opération.

IMPORTANT !

- Ne retirez jamais la carte SmartMedia du logement de carte et n'éteignez jamais le clavier pendant l'accès aux données de la carte, par exemple lors de l'enregistrement, la lecture ou la suppression de données. Non seulement les données enregistrées sur la carte SmartMedia pourraient être endommagées mais aussi le logement de carte.

Utilisation du lecteur de disquette (WK-3500 seulement)

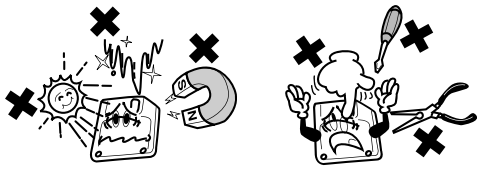
Caractéristiques du lecteur de disquette

Le WK-3500 est muni d'un lecteur de disquette qui met à disposition les fonctionnalités suivantes.
- Les morceaux enregistrés dans la mémoire et les données du synthétiseur peuvent être enregistrés sur la disquette pour l'archivage. Il suffit de réinsérer la disquette et de la charger lorsque vous avez besoin de ses données.
- Les fichiers SMF (fichiers MIDI standard) créés sur un ordinateur peuvent être lus et enregistrés sur une disquette.

Précautions concernant les disquettes

IMPORTANT !

- Evitez de ranger et d'utiliser les disquettes aux endroits suivants. Dans chacune des situations suivantes, les données enregistrées sur la disquette peuvent être détruites.
  - Près d'un téléviseur, sur un appareil audio ou à un endroit exposé au magnétisme. Faites bien attention de ne pas laisser de disquettes près d'une source de magnétisme.
  - Endroits exposés au soleil, à des températures extrêmes ou à une humidité élevée.
- La disquette risque d'être endommagée si vous ne respectez pas les consignes suivantes.
  - Ne jamais ouvrir une disquette.
  - Ne jamais ouvrir l'obturateur de la disquette ni toucher le film à l'intérieur avec les doigts.
  - Ne jamais plier une disquette ni l'exposer à des chocs.
  - Coller les étiquettes aux endroits réservés à cet effet, et ne pas coller plusieurs étiquettes l'une sur l'autre.



- Ne pas éjecter la disquette du lecteur lorsque le témoin d'accès est allumé ou clignote, et ne pas éteindre le clavier lorsqu'une disquette est dans le lecteur. Non seulement les données enregistrées sur la disquette peuvent être détruites mais le lecteur de disquette peut également être endommagé.
- N'insérez jamais d'objets étrangers dans le lecteur de disquette. Ceci peut causer des problèmes.
- Le lecteur de disquette emploie une tête magnétique. Lorsque cette tête est sale, les données de la disquette ne peuvent pas être lues correctement et les données existantes peuvent être détruites. Il est donc nécessaire de nettoyer régulièrement la tête avec une disquette spéciale, en vente dans le commerce.

- Ne pas utiliser d'ordinateur, un autre appareil de musique électronique ou un autre appareil pour changer le nom d'un fichier ou le contenu d'un fichier créé sur ce clavier. Non seulement les données ne pourront plus être utilisées mais le clavier risque d'être endommagé.

Notez que CASIO COMPUTER CO., LTD. décline toute responsabilité quant aux pertes que vous ou un tiers pouvez subir suite à la destruction ou l'effacement accidentel des données d'une disquette.

A propos des disquettes

Cette section contient des informations importantes sur la manipulation des disquettes. Veuillez les lire avant d'utiliser une disquette.

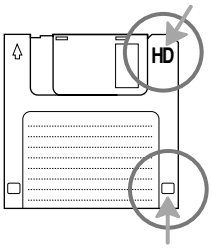
Types de disquettes

Le WK-3500 prend en charge les disquettes de 3,5 pouces 2HD (formatées à 1,44 Mo) et les disquettes 2DD (formatées à 720 Ko). L'emploi de disquette d'une autre taille et d'une autre capacité n'est pas possible.

Indicateurs du type de disquette

2HD ..... Une disquette 2HD est marquée des lettres "HD" dans le coin supérieur droit de la face avant. Elle a aussi un orifice carré dans le coin inférieur droit.

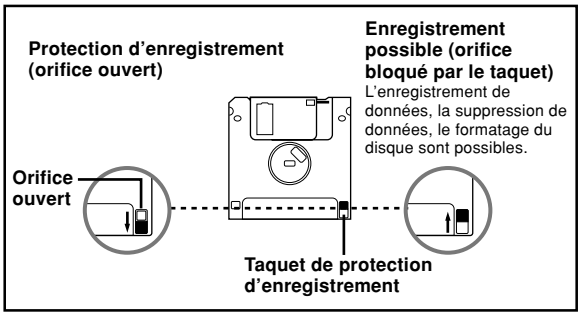
2DD ..... Ce type de disquette n'a pas d'orifice dans le coin inférieur droit.



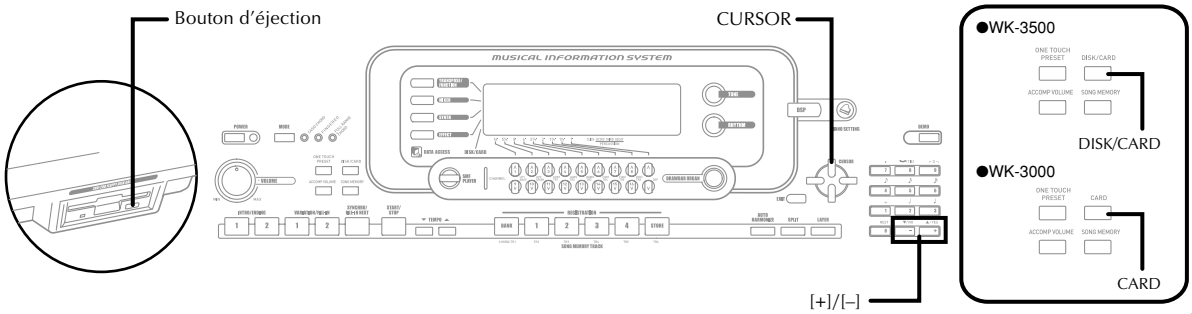
Protection contre l'enregistrement

IMPORTANT !

- Les disquettes peuvent être protégées de manière à ne pas supprimer des données et ne pas en enregistrer de nouvelles sur la disquette.
  En outre, une disquette protégée ne peut pas être formatée. Protégée ou non, une disquette peut toujours être lue.



- Lorsque l'orifice de protection est ouvert, comme indiqué sur l'illustration, le contenu de la disquette peut être lu, mais vous ne pouvez pas enregistrer de données ni supprimer les données de la disquette. Après avoir enregistré des données importantes sur une disquette, n'oubliez pas d'ouvrir l'orifice de protection pour éviter de changer ou supprimer ces données par inadvertance.
- La disquette fournie avec le clavier contient des modèles de données et des programmes. Elle est protégée pour empêcher un effacement ou formatage accidentel. Manipulez cette disquette avec précaution pour éviter d'endommager ou d'effacer ses données.

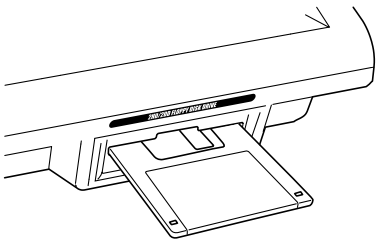


Insertion et éjection d'une disquette

La disquette doit être insérée dans le lecteur de disquette et éjectée de la façon suivante.

Pour insérer une disquette dans le lecteur de disquette

1. Insérez la disquette dans le lecteur de disquette avec l'obturateur orienté vers le lecteur et la face où se trouve l'étiquette orientée vers le haut, comme indiqué sur l'illustration.



2. Faites glisser la disquette à fond dans le lecteur, jusqu'à ce qu'elle s'encliquette.

Pour éjecter une disquette du lecteur de disquette

IMPORTANT !

- Avant d'éjecter une disquette, assurez-vous toujours que le témoin d'accès n'est pas éclairé ou ne clignote pas. Lorsque le témoin d'accès est éclairé ou clignote, c'est que la disquette est en train d'être enregistrée ou lue. Les données risquent d'être détruites si vous éjectez la disquette pendant l'accès aux données.

1. Appuyez sur le bouton d'éjection.
   - La disquette est partiellement éjectée du lecteur de disquette.
2. Retirez la disquette du lecteur.

Utilisation d'un support d'enregistrement

Cette section indique comment utiliser les cartes SmartMedia et les disquettes (WK-3500 seulement) pour l'enregistrement de données. Dans ce manuel, les cartes SmartMedia et les disquettes sont désignées collectivement pas le terme "support d'enregistrement".

REMARQUE

- La superposition de sonorités, le partage de clavier et l'auto-harmonisation sont automatiquement désactivés lorsqu'un support d'enregistrement est utilisé. Il en est de même de la sélection de sonorité et de rythme et de l'exécution de rythmes.

Utilisation d'une carte SmartMedia

1. Insérez la carte SmartMedia dans le logement de carte.
2. Accédez au mode Carte.

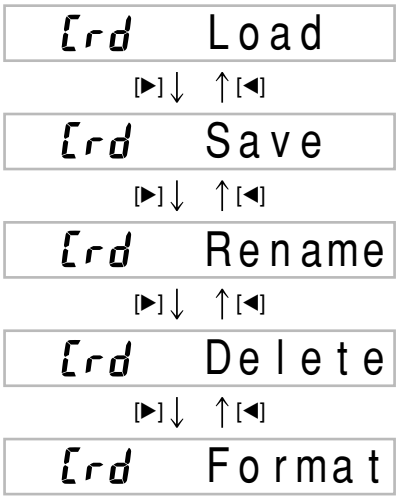
   * WK-3500
   Appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
   - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Card" apparaît dans la zone alphabétique de l'afficheur.

   * WK-3000
   Appuyez sur le bouton CARD.
   - Un pointeur apparaît devant CARD sur l'afficheur et "Card" apparaît dans la zone alphabétique de l'afficheur.
3. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte.

735A-F-098A

WK3000_f_89-105.p65 96 03.10.8, 3:31 PM

4 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran correspondant au type d'opération que vous voulez effectuer.



• Voir les pages mentionnées ci-dessous pour le détail sur l'emploi de chaque fonction du menu.

Chargement d'un fichier (Crd Load) : page F-99
Sauvegarde d'un fichier (Crd Save) : page F-98
Changement du nom d'un fichier (Crd Rename) : page F-100
Suppression d'un fichier (Crd Delete) : page F-101
Formatage d'une carte SmartMedia (Crd Format) : page F-102

5 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du type de fichier.

6 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le type de fichier.
• Pour revenir au menu du mode Carte, il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou CURSOR [▼].

7 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du nom de fichier.

8 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner le nom du fichier.
• Pour revenir à l'écran de sélection du type de fichier, il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou CURSOR [▲].

9 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection de la zone utilisateur et charger le fichier.

10 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner la zone utilisateur.
• Pour revenir à l'écran de sélection du nom de fichier, il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou CURSOR [▲].

11 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour charger le fichier.
• Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment charger les données apparaît. Si vous avez déjà des données dans la zone utilisateur, un message vous demandera si vous voulez les remplacer par les données chargées.
• Appuyez sur le bouton YES pour charger les données. Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque le chargement des données est terminé. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
• Si vous ne voulez pas continuer à charger les données, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. L'écran de sélection de la zone utilisateur mentionné à l'étape 9 réapparaît.

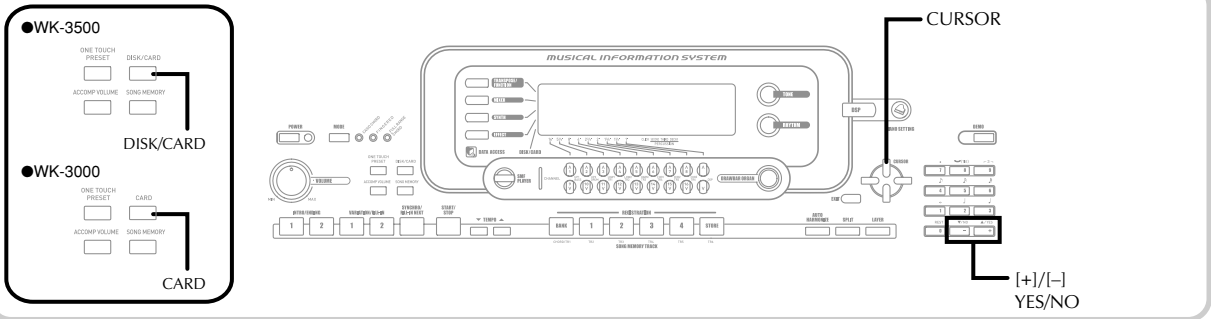
12 Lorsque vous avez effectué l'opération souhaitée, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.
• Lorsque vous sortez du mode Carte, le pointeur juxtaposé au pointeur DISK/CARD (pointeur CARD sur le WK-3000) disparaît.

Utilisation d'une disquette (WK-3500 seulement)

1 Insérez une disquette dans le lecteur de disquette du clavier.

2 Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
• Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur, et "Disk" dans la zone alphabétique.

3 Effectuez les mêmes opérations que celles mentionnées dans "Utilisation d'une carte SmartMedia", à partir de l'étape 3 page F-96.
• Notez que les fonctions du mode Disque sont indiquées sur l'afficheur par le préfixe "Fd" au lieu du préfixe "Crd" désignant les fonctions du mode Carte.



Sauvegarde de fichiers

La sauvegarde de morceaux enregistrés dans la mémoire, de données du synthétiseur et d'autres données sur un support d'enregistrement pour un emploi ultérieur est expliquée dans cette section. Reportez-vous à "Types de fichiers pouvant être sauvegardés" à la page F-92 pour le détail à ce sujet.

PRÉPARATIFS

- Carte SmartMedia
  Insérez une carte SmartMedia correctement formatée dans le logement de carte du clavier. Assurez-vous que l'autocollant est retiré de la zone de protection de la carte pour permettre l'enregistrement.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  Insérez une disquette correctement formatée dans le lecteur de disquette du clavier. Assurez-vous que l'orifice de protection de la disquette est fermé pour permettre l'écriture.

REMARQUE

- Selon le type et la quantité de données concernées, la sauvegarde ou charge des données d'une carte SmartMedia ou d'une disquette (WK-3500 seulement) peut durer jusqu'à 10 minutes. Le message "Pls Wait" reste affiché pour indiquer que la sauvegarde ou la charge est en cours.

IMPORTANT !

- N'essayez jamais d'effectuer une opération quand "Pls Wait" est affiché. Ceci peut supprimer les données de la mémoire flash, de la carte SmartMedia ou de la disquette, endommager la mémoire du clavier et entraîner une panne.

Pour sauvegarder un fichier sur un support d'enregistrement

1. Ce que vous devez faire dépend du support d'enregistrement utilisé.
   - Carte SmartMedia :
     Sur le WK-3500, appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
     Sur le WK-3000, appuyez une fois sur le bouton CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD ou CARD sur l'afficheur et "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
   - Disquette (WK-3500 seulement) :
     Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
2. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte (ou du mode Disque).
3. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran "Save".
4. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour avancer jusqu'à l'écran de sélection du type de fichier.
5. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le type de fichier.
6. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection de la zone utilisateur.
7. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner la zone utilisateur que vous voulez utiliser.
   - La zone numérique sur l'afficheur indique le numéro de zone utilisateur, tandis que la zone alphabétique indique le nom de la zone utilisateur.
   - Pour revenir à l'écran de sélection du type de fichier il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou CURSOR [▲].
8. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de saisie du nom de fichier.
   - Utilisez les touches [+] et [–] pour faire défiler les lettres à la position du curseur. Voir page F-103 pour le détail sur la saisie de texte.
   - Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur vers la gauche et la droite.

9 Après avoir saisi le nom de fichier, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
- Si vous sauvegardez un morceau, l'écran de sélection du type de fichier apparaît à ce moment. Utilisez alors les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner "SMF" ou "SONG". Après avoir sélectionné le type de fichier, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
- Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment sauvegarder les données apparaît. Si vous avez déjà des données dans la zone utilisateur, un message vous demandera si vous voulez les remplacer par les données chargées.

10 Appuyez sur le bouton YES pour sauvegarder les données. Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque la sauvegarde des données est terminée. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
- Si vous ne voulez pas continuer à sauvegarder les données, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. L'écran de sélection de la zone utilisateur mentionné à l'étape 7 réapparaît.

11 Lorsque vous avez effectué la sauvegarde, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.

Chargement d'un fichier

Procédez de la façon indiquée dans cette section pour charger des données enregistrées sur un support d'enregistrement dans la zone utilisateur du clavier.

IMPORTANT !
- Notez les points importants suivants lorsque vous utilisez le mode Lecteur SMF pour lire des données enregistrées.

* Carte SmartMedia
Vous devez avoir une carte SmartMedia sur laquelle des données SMF ont été copiées d'un ordinateur pour pouvoir charger les données. Insérez une carte formatée sur le clavier dans le logement de carte SmartMedia de l'ordinateur et copiez les données SMF que vous voulez charger dans le répertoire intitulé "CASIO_MD". Notez que vous ne pourrez pas charger les données si elles ne se trouvent pas dans le répertoire "CASIO_MD". Si vous créez un sous-répertoire dans le répertoire "CASIO_MD", le clavier ne pourra pas charger les données dans le sous-répertoire.

* Disquette (WK-3500 seulement)
Ce clavier ne peut voir que les fichiers qui se trouvent dans le répertoire principal de la disquette. Vous ne pouvez pas voir les fichiers qui se trouvent dans des sous-répertoires.

PRÉPARATIFS
- Carte SmartMedia
  - Insérez la carte SmartMedia contenant les données que vous voulez charger dans le logement de carte du clavier.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  - Insérez la disquette contenant les données que vous voulez charger dans le lecteur de disquette du clavier.

REMARQUE
- Selon le type et la quantité de données concernées, la sauvegarde ou charge des données d'une carte SmartMedia ou d'une disquette (WK-3500 seulement) peut durer jusqu'à 10 minutes. Le message "Pls Wait" reste affiché pour indiquer que la sauvegarde ou la charge est en cours.

IMPORTANT !
- N'essayez jamais d'effectuer une opération quand "Pls Wait" est affiché. Ceci peut supprimer les données de la mémoire flash, de la carte SmartMedia ou de la disquette, endommager la mémoire du clavier et entraîner une panne.

Pour rappeler les données d'un fichier du support d'enregistrement

1 Ce que vous devez faire dépend du support d'enregistrement utilisé.
- Carte SmartMedia :
  Sur le WK-3500, appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
  Sur le WK-3000, appuyez une fois sur le bouton CARD.
  - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD ou CARD sur l'afficheur et "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
- Disquette (WK-3500 seulement) :
  Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
  - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.

2 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte (ou du mode Disque).

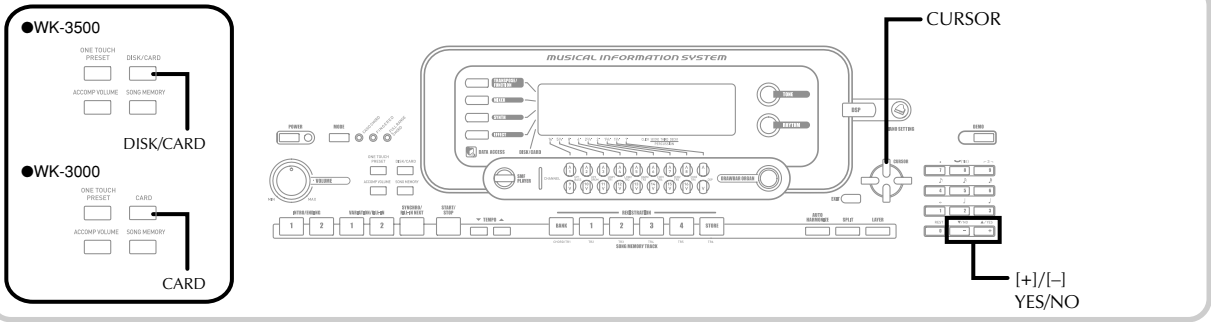
3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran "Load".

4 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour avancer jusqu'à l'écran de sélection du type de fichier.

5 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le type de fichier souhaité.

6 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du nom de fichier.

7 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner le nom du fichier que vous voulez charger.



8 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection de la zone utilisateur.
- L'écran de sélection de la zone utilisateur n'apparaît pas si le fichier que vous avez sélectionné à l'étape 5 est un fichier global ou un fichier "All Data". Dans ce cas, ignorez l'étape 9 et allez directement à l'étape 10.

9 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner la zone utilisateur dans laquelle vous voulez importer les données du fichier chargé.
- La zone numérique sur l'afficheur indique le numéro de zone utilisateur, tandis que la zone alphabétique indique le nom de la zone utilisateur.
- Pour revenir à l'écran de sélection du type de fichier il suffit d'appuyer sur le bouton EXIT ou CURSOR [▲].

10 Après avoir sélectionné la zone utilisateur, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
- Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment charger les données apparaît. Si vous avez déjà des données dans la zone utilisateur, un message vous demande si vous voulez les remplacer par les données chargées.

11 Appuyez sur le bouton YES pour rappeler les données.
- Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque la sauvegarde des données est terminée. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
- Si vous ne voulez pas continuer à sauvegarder les données, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. L'écran de sélection de la zone utilisateur mentionné à l'étape 9 réapparaît.

12 Lorsque vous avez fini de charger les données, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.

Changement du nom d'un fichier

Procédez de la façon indiquée dans cette section pour changer le nom d'un fichier enregistré sur un support d'enregistrement.

PRÉPARATIFS

- Carte SmartMedia
  - Insérez la carte SmartMedia contenant le fichier dont vous voulez changer le nom dans le logement de carte du clavier. L'autocollant doit être enlevé de la zone de protection de la carte pour permettre l'écriture.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  - Insérez la disquette contenant le fichier dont vous voulez changer le nom dans le logement de disquette du clavier. L'orifice de protection de la disquette doit être fermé pour permettre l'écriture.

Pour changer le nom d'un fichier enregistré sur un support d'enregistrement

1 Ce que vous devez faire dépend du support d'enregistrement utilisé.
- Carte SmartMedia :
  Sur le WK-3500, appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
  Sur le WK-3000, appuyez une fois sur le bouton CARD.
  - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD ou CARD sur l'afficheur et "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
- Disquette (WK-3500 seulement) :
  Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
  - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.

2 Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte (ou du mode Disque).

3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran "Rename".

4. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour avancer jusqu'à l'écran de sélection du type de fichier.

5. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le type de fichier dont vous voulez changer le nom.

6. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du nom de fichier.

7. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [–] pour sélectionner le nom du fichier dont vous voulez changer le nom.

8. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de saisie du nom de fichier.
   - Utilisez les touches [+] et [–] pour faire défiler les lettres à la position du curseur. Voir page F-103 pour le détail sur la saisie de texte.
   - Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur vers la gauche et la droite.

9. Après avoir saisi le nom de fichier, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
   - Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment changer le nom apparaît.

10. Appuyez sur le bouton YES pour changer le nom du fichier.
    - Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque la sauvegarde des données est terminée. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
    - Si vous ne voulez pas changer le nom, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. L'écran de sélection de la zone utilisateur mentionné à l'étape 5 réapparaît.

11. Lorsque vous avez changé le nom du fichier, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.

Suppression d'un fichier

Procédez de la façon indiquée dans cette section pour supprimer un fichier enregistré sur un support d'enregistrement.

IMPORTANT !

- Notez qu'une fois supprimé le fichier ne peut pas être restitué. Assurez-vous que vous n'avez vraiment pas besoin du fichier avant de le supprimer.

PRÉPARATIFS

- Carte SmartMedia
  - Insérez la carte SmartMedia contenant le fichier que vous voulez supprimer dans le logement de carte du clavier. L'autocollant doit être enlevé de la zone de protection de la carte pour permettre l'écriture.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  - Insérez la disquette contenant le fichier que vous voulez supprimer dans le logement de disquette du clavier. L'orifice de protection de la disquette doit être fermé pour permettre l'écriture.

Pour supprimer un fichier enregistré sur un support d'enregistrement

1. Ce que vous devez faire dépend du support d'enregistrement utilisé.
   - Carte SmartMedia :
     Sur le WK-3500, appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
     Sur le WK-3000, appuyez une fois sur le bouton CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD ou CARD sur l'afficheur et "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
   - Disquette (WK-3500 seulement) :
     Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.

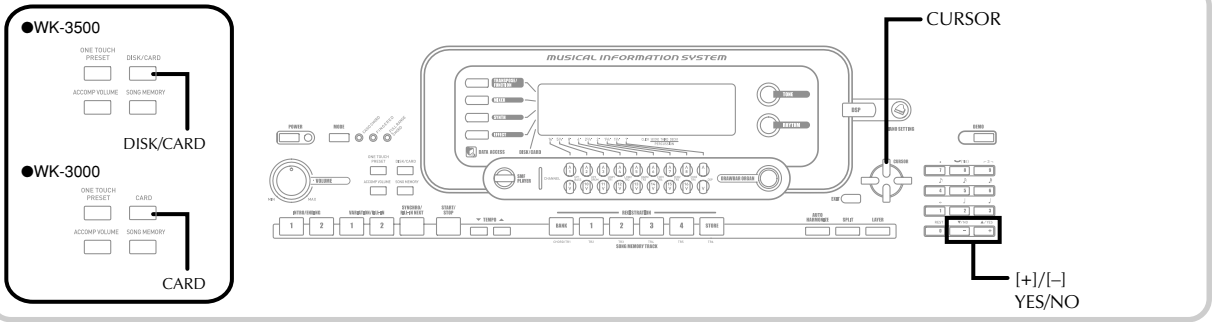
2. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte (ou du mode Disque).

3. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran "Delete".

4. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour avancer jusqu'à l'écran de sélection du type de fichier.

5. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le type de fichier que vous voulez supprimer.

6. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher l'écran de sélection du nom de fichier.



7 Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] ou [+] et [-] pour sélectionner le nom du fichier que vous voulez supprimer.

8 Après avoir sélectionné le fichier, appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
- Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment supprimer le fichier apparaît.

9 Appuyez sur le bouton YES pour supprimer le fichier.
- Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque la sauvegarde des données est terminée. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
- Si vous ne voulez pas supprimer le fichier, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. L'écran de sélection du nom de fichier réapparaît.

10 Lorsque vous avez supprimé le fichier, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.

Formatage d'un support d'enregistrement

Procédez comme indiqué dans cette section pour formater un support d'enregistrement neuf, ou pour supprimer tout le contenu d'une carte SmartMedia ou d'une disquette.

IMPORTANT !

- Notez que lorsqu'une carte ou une disquette est formatée, toutes les données qu'elle contient sont supprimées. Les données supprimées lors du formatage ne peuvent pas être restituées. Avant de formater un support il est donc nécessaire de s'assurer qu'il ne contient que des données inutiles.

PRÉPARATIFS

- Carte SmartMedia
  - Insérez la carte SmartMedia contenant le fichier que vous voulez formater dans le logement de carte du clavier. L'autocollant doit être enlevé de la zone de protection de la carte pour permettre l'écriture.
- Disquette (WK-3500 seulement)
  - Insérez la disquette contenant le fichier que vous voulez formater dans le logement de disquette du clavier. L'orifice de protection de la disquette doit être fermé pour permettre l'écriture.

WK3000_f_89-105.p65 102 03.10.8, 3:31 PM

Pour formater un support d'enregistrement

1. Ce que vous devez faire dépend du support d'enregistrement utilisé.
   - Carte SmartMedia :
     Sur le WK-3500, appuyez deux fois sur le bouton DISK/CARD.
     Sur le WK-3000, appuyez une fois sur le bouton CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD ou CARD sur l'afficheur et "Card" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
   - Disquette (WK-3500 seulement) :
     Appuyez sur le bouton DISK/CARD.
     - Un pointeur apparaît devant DISK/CARD sur l'afficheur et "Disk" dans la zone alphabétique de l'afficheur.
2. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼] pour afficher le menu du mode Carte (ou du mode Disque).
3. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour afficher l'écran "Format".
4. Appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
   - Utilisateurs du WK-3500
     Si vous formatez une disquette, l'écran de spécification de la densité de la disquette apparaît. Utilisez les boutons CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner "2DD" ou "2HD", puis appuyez sur le bouton CURSOR [▼].
   - Un message de confirmation vous demandant si vous voulez vraiment formater le support apparaît.
5. Appuyez sur le bouton YES pour supprimer le fichier.
   - Le message "Pls Wait" apparaît sur l'afficheur pour indiquer que l'opération en cours utilise la carte. N'essayez jamais d'effectuer d'autres opérations sur le clavier à ce moment. Le message "Complete" apparaît lorsque la sauvegarde des données est terminée. Quelques secondes plus tard, le message est remplacé par l'écran de sélection du nom de fichier.
   - Si vous ne voulez pas continuer le formatage, appuyez sur le bouton EXIT ou sur le bouton NO en réponse au message de confirmation précédent. Ensuite le menu de mode réapparaît.
6. Lorsque vous avez formaté le support, appuyez sur le bouton DISK/CARD (bouton CARD sur le WK-3000) pour sortir du mode Carte.

Saisie de caractères

Vous pouvez saisir les types de caractères suivants lorsque vous enregistrez des données dans la zone utilisateur et sur un support d'enregistrement.

Données enregistrées dans la zone utilisateur

!	"	#	$	%	&	'	(	)	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{	¦	}						

Données enregistrées sur un support d'enregistrement

Vous pouvez saisir les caractères autorisés pour les noms de fichiers MS-DOS.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	$	&	_	'
(	)	-	^	{	}	@	~	`	

Messages d'erreur de carte SmartMedia

Message affiché	Cause	Solution
Err Card R/W	La carte présente une anomalie.	Utilisez une autre carte.
Err CardFull	La carte est pleine.	1. Utilisez une autre carte. 2. Supprimez les fichiers dont vous n'avez plus besoin (page F-101).
Err No Card	1. La carte n'est pas insérée correctement dans le logement de carte. 2. Il n'y a pas de carte dans le logement de carte, ou bien la carte a été retirée à demi du logement.	1. Retirez la carte et réinsérez-la correctement (page F-94). 2. Insérez une carte dans le logement de carte. Ne retirez jamais la carte du logement pendant l'accès à la carte.
Err Name	1. Un fichier de même nom que celui que vous essayez d'utiliser existe déjà. 2. Vous essayez d'utiliser un nom de fichier qui n'est pas autorisé par MS-DOS.	1. Utilisez un autre nom (page F-100). 2. Utilisez des caractères autorisés (page F-103).
Err ReadOnly	Vous essayez d'enregistrer un fichier sous le nom d'un fichier qui est un fichier de lecture seulement.	Sauvegardez le nouveau fichier sur une autre carte ou utilisez un autre nom.
Err Format	1. Le format de la carte n'est pas compatible avec le clavier. 2. La carte n'est pas formatée. 3. La carte est endommagée.	1. Utilisez une carte ayant le bon format. ..... F-102 2. Formatez la carte. ..... F-102 3. Utilisez une autre carte.
Err Mem Full	La mémoire du clavier s'est remplie pendant l'importation des données de la carte.	1. Supprimez les données dont vous n'avez plus besoin de la zone utilisateur correspondant au fichier que vous essayez d'enregistrer. 2. Si des morceaux ont été enregistrés dans la mémoire de morceaux (SG0 à 4), supprimez les données dont vous n'avez plus besoin. F-72
Err Not SMF0	Le fichier que vous lisez n'est pas un fichier de format SMF 0.	Utilisez des fichiers de format SMF 0 seulement.
Err No File	Le clavier ne trouve pas de fichier pouvant être lu.	Utilisez une carte contenant des données enregistrées par le clavier ou des données compatibles d'un autre appareil.
Err Protect	La carte est protégée.	1. Utilisez une autre carte. 2. Enlevez l'autocollant de protection pour permettre l'enregistrement. F-93
Err Convert	La mémoire n'est pas suffisante pour sauvegarder les données obtenues après conversion des morceaux de format SONG au format SMF.	Supprimez les fichiers SMF dont vous n'avez plus besoin (page F-80).
Err WrongDat	Les données enregistrées sur la carte sont vérolées.	Utilisez d'autres données ou une autre carte.

Messages d'erreur de lecteur de disquette (WK-3500 seulement)

Message affiché	Cause	Solution
Err ReadOnly	Vous essayez d'enregistrer un fichier sous le nom d'un fichier existant, qui est un fichier de lecture seulement.	Sauvegardez le nouveau fichier sur une autre disquette ou utilisez un autre nom.
Err Format	1. Le format de la disquette n'est pas compatible avec le clavier. 2. La disquette n'est pas formatée. 3. La disquette est endommagée.	1. Utilisez une disquette ayant le bon format. ..... F-102 2. Formatez la disquette. ..... F-102 3. Utilisez une autre disquette.
Err Disk R/W	La disquette est endommagée.	Utilisez une autre disquette.
Err DiskFull	La disquette est pleine.	1. Utilisez une autre disquette. 2. Supprimez des fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la place. F-101
Err Mem Full	La mémoire du clavier s'est remplie pendant l'importation des données de la disquette.	1. Supprimez les données dont vous n'avez plus besoin de la zone utilisateur correspondant au fichier que vous essayez d'enregistrer. 2. Si des morceaux ont été enregistrés dans la mémoire de morceaux (SG0 à 4), supprimez les données dont vous n'avez plus besoin. F-72
Err Not SMF0	Le fichier que vous lisez n'est pas un fichier de format SMF 0.	Utilisez des fichiers de format SMF 0 seulement.
Err No Disk	1. La disquette n'est pas insérée correctement dans le lecteur. 2. Le lecteur ne contient aucune disquette.	1. Ejectez la disquette du lecteur et remettez-la. ..... F-94 2. Insérez une disquette dans le lecteur.
Err No File	Le clavier ne trouve pas de fichier pouvant être lu sur la disquette.	Utilisez une disquette contenant des données enregistrées par ce clavier ou des données compatibles d'un autre appareil.
Err Protect	La disquette est protégée.	1. Utilisez une autre disquette. 2. Fermez l'orifice de protection de la disquette pour permettre l'enregistrement. F-95
Err Convert	La mémoire n'est pas suffisante pour sauvegarder les données obtenues après conversion des morceaux de format SONG au format SMF.	Supprimez les fichiers SMF dont vous n'avez plus besoin (page F-80).
Err WrongDat	Le fichier que vous êtes en train de lire n'a pas le format adéquat. Les données enregistrées sur la disquette sont vérolées.	Utilisez d'autres données ou une autre disquette.
Err Name	Un fichier ayant le même nom que celui que vous essayez d'utiliser existe déjà sur la disquette.	Utilisez un autre nom (page F-100).

En cas de problème

Problème	Cause possible	Solution	Voir page
Le clavier ne fournit aucun son.	1. Problème d'alimentation.	1. Insérez correctement l'adaptateur secteur ou assurez-vous que les pôles (+) et (–) des piles sont dirigés dans le bon sens et vérifiez si les piles ne sont pas épuisées.	F-16, 17
	2. Vous n'avez pas mis le clavier sous tension.	2. Appuyez sur le bouton POWER pour mettre le clavier sous tension.	F-22
	3. Le volume est trop bas.	3. Augmentez le volume avec le bouton VOLUME.	F-22
	4. Vous jouez sur le clavier d'accompagnement alors que CASIO CHORD ou FINGERED a été sélectionné avec le bouton MODE.	4. Aucun indicateur du mode d'accompagnement n'est allumé, ce qui signifie que l'accompagnement automatique est désactivé.	F-38
	5. Le contrôle local est hors service.	5. Mettez-le en service.	F-83
	6. Le canal 1 du mixeur est mis hors service.	6. Utilisez le mixeur pour mettre le canal 1 en service.	F-47
	7. Le volume du canal 1 du mixeur est trop bas.	7. Utilisez le mixeur pour augmenter le volume du canal 1.	F-48
	8. Le paramètre du volume de DSP est réglé trop bas.	8. Augmentez la valeur du paramètre DSP.	F-50
	9. La valeur de l'expression du fichier reproduit sur le lecteur SMF est trop faible.	9. Sortez puis revenez au mode Lecteur SMF, ou changez la partie à jouer du fichier SMF.	F-84
Un des symptômes suivants apparaît quand vous utilisez les piles. • Témoin d'alimentation faiblement éclairé • Mise sous tension du clavier impossible • Affichage instable, sombre ou à peine visible • Volume des haut-parleurs/ casque d'écoute anormalement bas • Distorsion de la sortie sonore • Interruption occasionnelle du son lorsque vous jouez à un volume élevé • Panne d'alimentation subite lorsque vous jouez à un volume élevé • Instabilité ou assombrissement de l'affichage lorsque vous jouez à un volume élevé • Sortie sonore continue même lorsque vous avez relâché une touche • Sonorité totalement différente de la sonorité choisie • Motif rythmique ou morceau de démonstration anormal • Perte de puissance, distorsion du son ou baisse de volume quand des données sont reproduites à partir d'un ordinateur ou d'un appareil MIDI • Coupure subite d'électricité pendant la lecture ou l'écriture sur une disquette (WK-3500 seulement)	Les piles sont faibles.	Remplacez-les par un jeu de piles neuves ou utilisez l'adaptateur secteur.	F-16, 17

WK3000_f_106-112.p65 106 03.10.8, 3:31 PM

Problème	Cause possible	Solution	Voir page
L'accompagnement automatique n'est pas joué.	1. Le volume de l'accompagnement est réglé sur 000. 2. Les canaux 6 à 10 sur lesquels sont jouées les parties de l'accompagnement automatique sont désactivés. 3. Le réglage de volume des canaux 6 à 10 sur lesquels sont jouées les parties de l'accompagnement automatique est trop bas.	1. Utilisez le bouton ACCOMP VOLUME et augmentez le volume. 2. Utilisez le mixeur pour activer les canaux. 3. Utilisez le mixeur pour augmenter le volume du canal approprié.	F-46 F-47 F-48
La sortie du son ne change pas quand la pression exercée sur une touche change.	La réponse au toucher est hors service.	Appuyez sur le bouton TRANSPOSE/FUNCTION pour l'allumer.	F-78
Deux sonorités sont audibles quand vous jouez au clavier.	La superposition de sonorités est activée.	Appuyez sur le bouton LAYER pour désactiver cette fonction.	F-74
Des sonorités différentes résonnent quand vous appuyez sur des touches du clavier à différents registres.	Le partage de clavier est activé.	Appuyez sur le bouton SPLIT pour désactiver la fonction.	F-75
La tonalité ou l'accordage du clavier ne convient pas quand vous jouez avec des sons fournis par un autre appareil MIDI.	1. Le paramètre d'accordage ou de transposition n'est pas réglé sur 00. 2. L'accord grossier, l'accord fin, et/ou le décalage d'octave ne sont pas réglés sur 00.	1. Réglez le paramètre de transposition ou d'accordage sur 00. 2. Utilisez le mixeur pour régler l'accord grossier, l'accord fin, et/ou le décalage d'octave sur 00.	F-77, 78 F-49
Des parties sont subitement coupées pendant la lecture d'un morceau mémorisé.	Le nombre de sons joués dépasse la limite de ce clavier.	Utilisez le mixeur pour mettre les canaux inutiles hors service et diminuer ainsi le nombre de parties jouées.	F-47
Certaines parties ne sont pas du tout jouées pendant la lecture d'un morceau mémorisé.	1. Les canaux sont désactivés. 2. Le volume de ces parties est trop faible.	1. Mettez les canaux en service avec le mixeur. 2. Vérifiez le volume de ces parties avec le mixeur.	F-47 F-48
Rien ne se passe lorsque vous appuyez sur le bouton LAYER ou SPLIT.	1. Un ou plusieurs canaux de mélodie (2 à 4) sont hors service. 2. Le réglage de volume d'un ou de plusieurs canaux de mélodie (2 à 4) sont trop faibles. 3. Le clavier est en attente d'enregistrement. 4. Le mode Lecteur SMF est actuellement utilisé.	1. Mettez les canaux 2 à 4 en service avec le mixeur. 2. Augmentez le volume des canaux 2 à 4 avec le mixeur. 3. Les boutons LAYER et SPLIT ne peuvent pas être utilisés pendant l'enregistrement et l'attente d'enregistrement. 4. Désactivez le mode Lecteur SMF. La superposition de sonorités et le partage de clavier n'opèrent pas en mode Lecteur SMF.	F-47 F-48 F-74, 75 F-84
Aucun son n'est produit lors de la lecture de données MIDI depuis un ordinateur.	1. Les câbles MIDI ne sont pas raccordés correctement. 2. Le canal est hors service ou le volume est trop faible.	1. Raccordez correctement les câbles MIDI. 2. Mettez le canal en service ou augmenter le volume avec le mixeur.	F-89 F-46, 47
Les notes reproduites au clavier ne sont pas naturelles lorsque le clavier est relié à l'ordinateur.	La fonction MIDI Thru de l'ordinateur est activée.	Désactivez-la sur l'ordinateur ou désactivez le contrôle local sur le clavier.	F-83

Problème	Cause possible	Solution	Voir page
Les accords d'accompagnement ne peuvent pas être enregistrés sur un ordinateur.	La sortie MIDI de l'accompagnement/morceau est désactivée.	Activez cette sortie.	F-83
Le clavier ne démarre pas correctement après sa mise sous tension.	La mémoire flash est détruite. La carte ne fonctionne pas normalement.	1. Enlevez les piles du clavier, débranchez l'adaptateur secteur et appuyez sur le bouton POWER. 2. Remettez les piles et/ou rebranchez l'adaptateur secteur et appuyez une nouvelle fois sur le bouton POWER pour rallumer le clavier. 3. Utilisez le bouton TRANSPOSE/FUNCTION pour réinitialiser le système. • Si le problème ne peut pas être résolu de cette façon, contactez le service après-vente agréé CASIO le plus proche pour faire réparer le clavier.	F-83
La sonorité à ondetéléchargée contient des parasites ou le clavier ne fonctionne pas normalement lorsque des données personnalisées sont sélectionnées.	Quelqu'un a peut-être éteint le clavier pendant l'enregistrement de données dans la mémoire flash, ou bien les données ont été détruites pour une raison quelconque.	Effectuez une réinitialisation avec le bouton TRANSPOSE/FUNCTION. Si le problème ne peut pas être résolu de cette façon, contactez le service après-vente CASIO pour faire contrôler le clavier.	F-83
Impossible de sauvegarder les données sur une carte.	1. La carte est protégée. 2. La carte n'est pas insérée correctement dans le logement de carte. 3. Il n'y a pas assez d'espace sur la carte. 4. Vous essayez d'utiliser une carte dont la tension ou la capacité n'est pas prise en charge par le clavier. 5. La carte est endommagée.	1. Retirez l'autocollant de la carte. 2. Insérez correctement la carte dans le logement de carte. 3. Utilisez une autre carte ou supprimez les fichiers dont vous n'avez plus besoin de la carte que vous utilisez. 4. N'utilisez que les cartes ayant la tension ou la capacité spécifiée pour ce clavier. 5. Utilisez une autre carte.	F-93 F-94 F-101 F-93
Impossible de rappeler les données d'une carte.	1. La carte n'est pas insérée correctement dans le logement de carte. 2. Il n'y a pas assez d'espace dans la zone où vous essayez de transférer les données. 3. Vous essayez d'utiliser une carte dont la tension ou la capacité n'est pas prise en charge par le clavier. 4. La carte est endommagée.	1. Insérez correctement la carte dans le logement de carte. 2. Supprimez les données de rythmes, SMF ou de sonorité à onde dans le mémoire flash du clavier pour laisser place aux données importées. 3. N'utilisez que les cartes ayant la tension ou la capacité spécifiée pour ce clavier. 4. Utilisez une autre carte.	F-94 F-83 F-93

Spécifications

Modèle:	WK-3500/3000
Clavier:	76 touches normales, 6 1/4 octaves avec réponse au toucher (Désactivé/1/2/3)
Sonorités:	300 sonorités avancées + 200 sonorités préréglées + 16 sons de batterie + 100 sonorités personnalisées standard + 20 sonorités personnalisées à ondes* + 4 ensembles de batterie à ondes* + 50 sonorités d'orgue à tirettes harmoniques + 100 sonorités d'orgue personnalisées + 150 sonorités d'orgue (soit un total de 790 sonorités) ; superposition de sonorités / partage de clavier
Sonorités d'instruments rythmiques:	61
Polyphonie:	32 notes maximum (10 pour certaines sonorités)
Fonction d'orgue à tirettes harmoniques	
Tirettes:	9 (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1')
Percussions:	Seconde, Troisième
Bruit de commutation:	Oui, Non
Effets:	DSP (200 types: internes, 100 zones utilisateur) + Réverbération (16 types) + Chorus (16 types) + Egaliseur (10 types, 4 bandes)
Accompagnement automatique	
Motifs rythmiques:	156 (internes, 16 zones utilisateur*)
Tempo:	Variable (226 pas, ♩ = 30 à 255)
Accords:	3 méthodes de doigtés (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)
Contrôleur de rythmes:	START/STOP, INTRO/ENDING 1 et 2, VARIATION/FILL-IN 1 et 2, SYNCHRO/FILL-IN NEXT
Volume d'accompagnement:	0 à 127 (128 pas)
Correction monotouche:	Rappel des réglages de sonorité, tempo, superposition activée/désactivée et auto-harmonisation activée/désactivée selon le rythme.
Auto-harmonisation:	10 types : Addition automatique d'harmoniques aux notes de mélodie selon les accords de l'accompagnement automatique spécifié.
Mémoire	
Morceaux:	5
Pistes d'enregistrement:	6 (2 à 6 sont des pistes mélodiques)
Méthodes d'enregistrement:	En temps réel, échelonné
Capacité de la mémoire:	Approximativement 10 000 notes (pour les 5 morceaux)
Edition:	Possible
Morceaux de démonstration:	3

<WK-3500>

Numéro de sonorité	Nom	Compositeur	Durée du morceau
0	Garage Flava	Steave Turner	2:15
1	Breath of Air	Hage Software	2:19
2	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06

<WK-3000>

Numéro de sonorité	Nom	Compositeur	Durée du morceau
0	Nora Park	TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD.	2:06
1	Garage Flava	Steave Turner	2:15
2	Strut With Beauty	Edward Alstrom	1:52

Spécifications

Synthétiseur	
Paramètres:	Durée d'attaque ; durée de relâchement ; résonance ; fréquence de coupure ; type de vibrato ; retard du vibrato ; profondeur du vibrato ; vitesse du vibrato ; décalage d'octave ; niveau ; sensibilité du toucher; envoi de la réverbération ; envoi du chorus ; ligne de DSP ; type de DSP ; paramètre de DSP ; 300 sonorités avancées, + 200 sonorités préréglées + 16 sons de batterie + 124 sonorités personnalisables + 150 sonorités d'orgue (en tout 790 sonorités)
Mémoire de préréglages	
Nombre de préréglages:	32 (4 configurations x 8 banques)
Contenu de la mémoire:	Sonorité, Rythme, Tempo, Superposition activée/désactivée, Partage activé/désactivé, Point de partage, Harmonisation activée/désactivée, Réglages du mixeur (Canaux 1 à 10), Réglages d'effet, Réglages de réponse au toucher, Réglage de la prise assignable, Transposition, Accordage, Réglage du volume de l'accompagnement, Plage du pitch bend, Type d'auto-harmonisation, Réglage du bouton MODE, Attente de départ synchro, Maintien de mixeur, Maintien de DSP, Paramètres du mode Synthétiseur
Mixeur	
Canaux:	16
Paramètres:	Sonorité ; partie activée/désactivée ; pan pot ; décalage d'octave ; accordage grossier ; accordage fin ; envoi de la réverbération ; envoi du chorus ; line du DSP ; niveau du DSP; pan du DSP ; envoi de la réverbération système du DSP ; envoi du chorus système du DSP
MIDI:	Réception multitimbrale 16 canaux, standard GM Level 1
Autres fonctions	
Plage du Pitch Bend:	Réglable (12 demi-tons vers le haut ou le bas)
Modulation:	Présente
Transposition du clavier:	49 pas (–24 demi-tons à +24 demi-tons)
Accordage:	Variable (A4 = approx. 440Hz ±100 centièmes)
LCD:	Contraste réglable
Lecteur SMF:	La mémoire flash peut contenir jusqu'à 200 fichiers*
Format pris en charge:	SMF0
Mémoire flash	
Capacité:	2 Mo
Zone partagée:	Approximativement 1,5 Mo (données d'ondes, données d'accompagnement, données SMF) L'enregistrement d'autres ondes, accompagnements et données SMF est impossible lorsque le maximum de 1,5 Mo est atteint.
Logement de carte:	Carte SmartMedia™ 3,3 V (8 Mo, 16 Mo, 32 Mo, 64 Mo, 128 Mo)
Fonctions:	Sauvegarde et importation de données personnalisées, morceaux personnalisés, préréglages ; Lecture de fichiers SMF ; Formatage de carte, Suppression de fichier ; Changement de nom de fichier
Lecteur de disquette (WK-3500 seulement)	
Type:	3,5 pouces FDD
Formats:	2DD (720 Ko Format MS-DOS) 2HD (1,44 Mo Format MS-DOS)
Fonctions:	Sauvegarde et importation de données personnalisées, morceaux personnalisés, préréglages ; Lecture de fichiers SMF ; Formatage de disquette, Suppression de fichier ; Changement de nom de fichier

Bornes	
Prises MIDI:	Entrée, sortie
Prise sustain/assignable:	Prise standard (sustain, sostenuto, sourdine, marche/arrêt de rythme)
•**WK-3500**	
Casque:	Fiche standard stéréo Impédance de sortie : 200 Ω Tension de sortie : 250 mV (RMS) MAX
Sortie de ligne (L/R, MONO):	2 jacks standard Impédance de sortie : 3 kΩ Tension de sortie : 1,5 V (RMS) MAX
•**WK-3000**	
Prise casque/sortie:	Prise stéréo standard Impédance de sortie : 200 Ω Tension de sortie : 5,5 V (RMS) MAX
Prise d'alimentation:	12 V DC
Source d'alimentation:	Double système d'alimentation
Piles:	6 piles de taille D
Autonomie des piles:	Approximativement 4 heures de fonctionnement ininterrompu avec des piles alcalines
Adaptateur secteur:	AD-12
Mise hors tension automatique:	Env. six minutes après la dernière opération de touche. Valide seulement quand les piles sont utilisées. Peut être désactivée.
Sortie haut-parleurs:	6,1 W + 6,1 W
Consommation:	12 V ⎓ 18 W
Dimensions:	122,3 x 42,3 x 16,0 cm
Poids:	WK-3500: Approximativement 10 kg (sans piles) WK-3000: Approximativement 9,5 kg (sans piles)

* La même zone mémoire est utilisée pour l'enregistrement de données à onde, des données d'accompagnement et des données SMF.

Entretien de l’instrument

Eviter la chaleur, l’humidité ou l’exposition au soleil.

N’exposez pas l’instrument au soleil et ne le placez pas près d’un climatiseur, ni à un endroit très chaud.

Ne pas utiliser l’instrument près d’un téléviseur ou d’une radio.

Cet instrument peut perturber la réception de l’image et du son de la télévision ou de la radio. Le cas échéant, éloignez l’instrument du téléviseur ou de la radio.

Ne pas utiliser de peinture, diluants ni produits chimiques pour le nettoyage.

Nettoyez l’instrument avec un chiffon doux imbibé d’une solution faible d’eau et de détergent neutre. Trempez le chiffon dans la solution, puis essorez-le jusqu’à ce qu’il soit presque sec.

Eviter d’utiliser dans des endroits soumis à des températures extrêmes.

Lorsque l’instrument est exposé à une température extrêmement élevée ou basse, les indications de l’écran LCD peuvent devenir sombres et être à peine visibles. Elles seront de nouveau visibles quand la température redeviendra normale.

REMARQUE

- Vous avez peut-être remarqué des lignes dans la finition de l’instrument. Elles proviennent du moule utilisé lors du moulage du boîtier en plastique. Ce ne sont pas des fissures ni craquelures du plastique et il n’y a aucune raison de s’en inquiéter.

Appendice

Liste des sonorités

Sonorités avancées

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
0	PIANO	STEREO GRAND PIANO	0	51	16	N	RvbHall1
1	PIANO	STEREO MELLOW PIANO	0	52	16	N	GateRvb2
2	PIANO	STEREO BRIGHT PIANO	1	50	16	N	Equalize
3	PIANO	GRAND PIANO	0	48	32	N	RvbHall1
4	PIANO	MELLOW PIANO	0	50	32	N	Equalize
5	PIANO	BRIGHT PIANO	1	48	32	N	Enhancer
6	PIANO	GRAND PIANO WIDE	0	49	32	N	Reflect
7	PIANO	HARPSICHORD	6	51	32	N	CmpChoRf
8	PIANO	ELEC. GRAND PIANO	2	48	32	N	Equalize
9	PIANO	SYNTH-STR PIANO	0	54	16	N	Cho Flan
10	PIANO	MODERN PIANO	1	51	16	N	Equalize
11	PIANO	STRINGS PIANO	1	52	16	N	RvbHall1
12	PIANO	VOICE PIANO	0	53	16	N	Reflect
13	PIANO	DANCE PIANO	1	53	16	N	Enha Dly
14	PIANO	MODERN E.G.PIANO	2	50	16	N	ChoDly 1
15	PIANO	HONKY-TONK 1	3	48	16	N	Chorus 4
16	PIANO	1 OCTAVE PIANO	3	51	16	N	Equalize
17	PIANO	2 OCTAVE PIANO	3	50	16	N	RvbRoom2
18	PIANO	COUPLED HARPSICHORD	6	49	16	N	CmpChoRf
19	E.PIANO	ELEC. PIANO 1	4	48	32	N	Chorus 3
20	E.PIANO	MODERN EP 1	5	48	16	N	Chorus 3
21	E.PIANO	TREMOLO E.PIANO	4	55	32	N	Cho Trem
22	E.PIANO	60'S E.PIANO	4	51	32	N	Auto Pan
23	E.PIANO	MELLOW E.PIANO	4	52	16	N	CmpChoRf
24	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 2	5	52	16	N	Equalize
25	E.PIANO	CLAVI	7	48	32	N	CmpChoRf
26	E.PIANO	SOFT E.PIANO	5	50	16	N	Equalize
27	E.PIANO	AUTO WAH E.PIANO	4	56	32	N	Auto Wah
28	E.PIANO	PHASER E.PIANO	4	57	32	N	PhaAPan1
29	E.PIANO	GLASS E.PIANO	4	50	16	N	Equalize
30	E.PIANO	E.PIANO PAD	4	53	16	N	StPhaser
31	E.PIANO	SYNTH-STR. E.PIANO 1	4	54	16	N	Equalize
32	E.PIANO	MODERN EP 2	5	49	16	N	Enha Dly
33	E.PIANO	STRINGS E.PIANO	5	53	16	N	ChoDly 1
34	E.PIANO	RESONANCE CLAVI	7	50	32	N	Auto Wah
35	E.PIANO	PULSE CLAVI	7	49	32	N	CmpEnDly
36	CHROM.PERC	TREMOLO VIBRAPHONE	11	48	32	N	Cho Trem
37	CHROM.PERC	MARIMBA	12	48	32	N	Reflect
38	CHROM.PERC	GLOCKENSPIEL	9	48	32	1	Reflect
39	CHROM.PERC	CELESTA	8	48	32	N	Reflect
40	CHROM.PERC	VIBRAPHONE	11	50	32	N	Reflect
41	CHROM.PERC	PHASER MARIMBA	12	50	32	N	PhaDly 2
42	CHROM.PERC	DELAY GLOCKENSPIEL	9	49	32	1	PhaDly 2
43	CHROM.PERC	DELAY CELESTA	8	49	32	N	3Tap Dly
44	ORGAN	ROTARY DRAWBAR	16	52	32	N	RotRef 1
45	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 1	17	52	16	N	RotRef 2
46	ORGAN	70'S ORGAN	17	49	32	N	Rotary 1
47	ORGAN	TREMOLO ORGAN	16	49	32	N	Cho Trem
48	ORGAN	JAZZ DRAWBAR	17	53	16	N	RotRef 1
49	ORGAN	ROCK ORGAN	18	48	16	N	Rotary 2
50	ORGAN	ROTARY ELEC. ORGAN	16	53	32	N	Rotary 2
51	ORGAN	ROTARY PERC. ORGAN 2	17	54	16	N	RotRef 1
52	ORGAN	CHURCH ORGAN 1	19	48	16	N	RvbHall2

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
53	ORGAN	CHAPEL ORGAN	19	51	32	N	RvbHall2
54	ORGAN	ACCORDION	21	48	16	N	Reflect
55	ORGAN	HARMONICA	22	48	32	N	Reflect
56	ORGAN	BANDONEON	23	48	16	N	Reflect
57	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 1	16	48	32	N	Reflect
58	ORGAN	ELEC. ORGAN	16	51	32	N	Reflect
59	ORGAN	DRAWBAR ORGAN 2	16	50	32	N	Rotary 1
60	ORGAN	OVD ROTARY ORGAN	16	54	32	N	Od Rot 2
61	ORGAN	PERC. ORGAN 1	17	48	16	N	Reflect
62	ORGAN	PERC. ORGAN 2	17	51	16	N	Rotary 2
63	ORGAN	JAZZ ORGAN	17	50	16	N	Reflect
64	ORGAN	OVD ROCK ORGAN	18	49	16	N	OdRtRef1
65	ORGAN	CHURCH ORGAN 2	19	49	16	N	RvbHall1
66	ORGAN	OCTAVE ACCORDION	21	49	16	N	CmpChoRf
67	ORGAN	SLOW HARMONICA	22	49	32	N	RvbRoom2
68	ORGAN	NEO BANDONEON	23	49	16	N	ChoDly 4
69	GUITAR	NYLON GUITAR	24	48	32	–1	Equalize
70	GUITAR	STEEL GUITAR	25	48	32	–1	Equalize
71	GUITAR	JAZZ GUITAR	26	48	32	–1	CmpChoRf
72	GUITAR	CHORUS CLEAN GUITAR	27	49	32	–1	CmpChoRf
73	GUITAR	CRUNCH ELEC. GUITAR	27	52	32	–1	CrnDelay
74	GUITAR	OVD FRONT GUITAR	29	49	32	–1	CmpOdDly
75	GUITAR	FEEDBACK DIST. GT	30	52	16	–1	DistDly1
76	GUITAR	ROTARY GUITAR	27	53	32	–1	Rotary 2
77	GUITAR	MUTED DIST. GUITAR	28	49	32	–1	MetalDly
78	GUITAR	MELLOW NYLON GUITAR	24	51	16	–1	ChoDly 3
79	GUITAR	ENHANCED STEEL GUITAR	25	51	32	–1	Enha Dly
80	GUITAR	12 STRING GUITAR	25	49	16	–1	Equalize
81	GUITAR	CHORUS STEEL GUITAR	25	50	16	–1	ChoDly 4
82	GUITAR	UKULELE	24	49	32	N	CmpChoRf
83	GUITAR	BANJO	105	48	32	N	Equalize
84	GUITAR	OCT JAZZ GUITAR	26	50	16	–1	RvbRoom3
85	GUITAR	OVERDRIVE GUITAR	29	48	16	–1	CmpDelay
86	GUITAR	AUTO WAH OVERDRIVE GT	29	51	16	–1	AWhOdDly
87	GUITAR	OVD REAR GUITAR	29	50	32	–1	Ovrdrive
88	GUITAR	MORE DISTORTION GT	30	51	16	–1	DistDly2
89	GUITAR	DISTORTION FRONT GT	30	50	32	–1	DistDly2
90	GUITAR	CLEAN GUITAR	27	48	32	–1	Equalize
91	GUITAR	ELEC. GUITAR FRONT	27	51	32	–1	Equalize
92	GUITAR	ELEC. GUITAR REAR	27	50	32	–1	Equalize
93	GUITAR	MUTED GUITAR	28	48	32	–1	Equalize
94	GUITAR	DISTORTION GUITAR	30	48	16	–1	CmpDelay
95	GUITAR	FEEDBACK GUITAR	30	49	16	–1	CmpCrDly
96	GUITAR	DISTORTION CLEAN GT	30	53	32	–1	CmpCrDly
97	BASS	ACOUSTIC BASS	32	48	32	–1	Reflect
98	BASS	FINGERED BASS	33	48	32	–1	Limiter
99	BASS	PICKED BASS	34	48	32	–1	Comp 2
100	BASS	FRETLESS BASS	35	48	32	–1	ChoDly 1
101	BASS	SLAP BASS	37	48	32	–1	Comp 2
102	BASS	SAW SYNTH-BASS 1	38	48	16	–1	Chorus 1
103	BASS	ANALOG SYNTH-BASS	38	52	32	–1	PhaCho 1
104	BASS	SQR SYNTH-BASS 1	39	48	32	–1	Od Rot 1
105	BASS	RESO. SQR BASS 1	39	50	32	–1	Enha Cho
106	BASS	RESO. SAW BASS 1	38	53	32	–1	AWhChDly
107	BASS	DISTORTION SQR BASS	39	51	16	–1	DistDly1
108	BASS	RESO. SAW BASS 2	38	49	16	–1	PhaDly 2
109	BASS	DIGITAL BASS 1	39	52	32	–1	Comp 2
110	BASS	RIDE BASS	32	49	16	–1	RvbRoom1

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
111	BASS	CHORUS FINGERED BASS	33	49	16	–1	Crn Cho
112	BASS	COMP. PICKED BASS	34	49	16	–1	CmpEnDly
113	BASS	FLAN. FRETLESS BASS	35	49	16	–1	Cho Flan
114	BASS	MORE SLAP BASS	37	49	16	–1	Comp 2
115	BASS	ACID BASS	38	50	32	–1	Enhancer
116	BASS	SAW SYNTH-BASS 2	38	54	32	–1	Equalize
117	BASS	TRI SYNTH-BASS 1	39	53	32	–1	Equalize
118	BASS	SINE BASS	39	54	32	–1	Limiter
119	BASS	ORGAN BASS 1	38	55	32	–1	Comp 1
120	BASS	DIGITAL BASS 2	39	55	16	–1	Chorus 2
121	ORCHESTRA	VIOLIN	40	48	32	N	GateRvb2
122	ORCHESTRA	CELLO	42	48	32	–1	GateRvb2
123	ORCHESTRA	VIOLA	41	48	32	N	GateRvb2
124	ORCHESTRA	PIZZICATO ENSEMBLE	45	49	16	N	RvbHall1
125	ORCHESTRA	HARP	46	48	32	N	Reflect
126	ORCHESTRA	SLOW VIOLIN	40	49	32	N	RvbHall2
127	ORCHESTRA	SLOW CELLO	42	49	32	–1	RvbHall2
128	ORCHESTRA	PIZZICATO	45	48	32	N	Reflect
129	ORCHESTRA	HARPS	46	49	16	N	Reflect
130	ENSEMBLE	STEREO STRINGS	48	51	16	N	RvbHall1
131	ENSEMBLE	STRING ENSEMBLE	48	48	32	N	RvbRoom3
132	ENSEMBLE	SLOW STRINGS	49	48	32	N	ChoDly 3
133	ENSEMBLE	CHAMBER	49	49	16	N	Reflect
134	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 1	50	50	16	N	ChoDly 3
135	ENSEMBLE	SYNTH-STRINGS 1	50	48	32	N	ChoDly 3
136	ENSEMBLE	STEREO CHOIR	52	50	16	N	RvbHall1
137	ENSEMBLE	VOICE UUH	53	49	16	N	RvbRoom1
138	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 1	54	48	32	N	Chorus 4
139	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 2	54	49	32	N	ChoDly 3
140	ENSEMBLE	POP HIT 1	55	52	16	N	Equalize
141	ENSEMBLE	POP HIT 2	55	53	16	N	FlanDly1
142	ENSEMBLE	RESO SYNTH-STRINGS	51	48	32	N	ChoDly 3
143	ENSEMBLE	SYNTH-CHOIR	52	51	16	N	StXDelay
144	ENSEMBLE	VOICE DOO	53	48	32	N	RvbRoom1
145	ENSEMBLE	BRIGHT STRINGS	48	49	32	N	RvbHall1
146	ENSEMBLE	WIDE STRINGS	48	52	16	N	RvbHall1
147	ENSEMBLE	MELLOW STRINGS	49	50	32	N	RvbHall1
148	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 1	49	51	16	N	RvbRoom3
149	ENSEMBLE	PURE SYNTH-STRINGS 2	50	51	16	N	DistDly1
150	ENSEMBLE	PHASER SYNTH-STRINGS	51	49	16	N	PhaAPan2
151	ENSEMBLE	SYNTH-DOO	53	50	16	N	DistDly1
152	ENSEMBLE	SYNTH-VOICE 3	54	52	16	N	DistDly1
153	ENSEMBLE	VOICE PAD	54	53	16	N	FlanDly3
154	ENSEMBLE	CHOIR STRINGS	48	53	16	N	RvbHall1
155	ENSEMBLE	ORCHESTRA STRINGS 2	49	52	16	N	RvbHall1
156	ENSEMBLE	BLOW VOICE	54	51	16	N	DistDly1
157	ENSEMBLE	NOISY SYNTH-VOICE	54	54	16	N	FlanDly2
158	ENSEMBLE	BASS HIT	55	49	16	N	DistDly1
159	ENSEMBLE	PIANO HIT	55	54	16	N	GateRvb2
160	ENSEMBLE	ORGAN HIT	55	55	16	N	Rotary 2
161	ENSEMBLE	ORCHESTRA HIT 1	55	48	16	N	RvbHall1
162	ENSEMBLE	TECHNO HIT	55	56	16	N	MetalDly
163	BRASS	VELO. TRUMPET	56	51	16	N	GateRvb2
164	BRASS	VELO. TROMBONE	57	50	16	–1	GateRvb2
165	BRASS	MUTE TRUMPET	59	48	32	N	Enhancer
166	BRASS	OCTAVE FRENCH HORN	60	50	16	–1	RvbHall1
167	BRASS	STEREO BRASS	61	50	16	N	Enha Dly
168	BRASS	BRASS + SYNTH	61	51	16	N	Enha Dly

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
169	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 1	62	51	16	N	Enha Dly
170	BRASS	SOFT SYNTH-BRASS	63	51	16	N	Enha Dly
171	BRASS	VINTAGE SYNTH-BRASS	63	48	16	N	RvbHall2
172	BRASS	TRUMPET 1	56	48	32	N	RvbHall1
173	BRASS	TRUMPET P	56	50	16	N	RvbHall1
174	BRASS	TROMBONE	57	48	16	–1	RvbHall1
175	BRASS	TROMBONE F	57	49	32	–1	RvbHall1
176	BRASS	WAH MUTE TRUMPET	59	49	32	N	LFO Wah
177	BRASS	FRENCH HORN	60	48	16	–1	RvbHall1
178	BRASS	BRASS SFZ	61	53	16	N	Comp 2
179	BRASS	DEEP SYNTH-BRASS 2	62	53	16	N	Enha Dly
180	BRASS	TUBA	58	48	32	–1	RvbHall1
181	BRASS	SQR SYNTH-BRASS	62	52	16	N	Delay
182	BRASS	WARM SYNTH-BRASS	63	52	16	N	Delay
183	BRASS	ANALOG BRASS 1	62	48	32	N	Comp 2
184	BRASS	BRASS + TRUMPET	61	52	16	N	RvbHall2
185	BRASS	SLOW SYNTH-BRASS	63	49	16	N	ChoDly 4
186	BRASS	TROMBONE SECTION	57	51	16	N	GateRvb2
187	BRASS	BRASS	61	48	32	N	RvbHall2
188	BRASS	OCTAVE BRASS	61	54	16	N	RvbHall2
189	BRASS	ANALOG BRASS 2	62	54	32	N	Equalize
190	BRASS	BRASS + FRENCH HORN	61	55	16	N	RvbHall2
191	BRASS	STACK TUBA	58	49	16	–1	Comp 2
192	REED	BREATHY TENOR SAX	66	49	16	–1	Enhancer
193	REED	BREATHY ALTO SAX	65	49	16	–1	Enhancer
194	REED	MELLOW SOPRANO SAX	64	49	16	N	CmpEnDly
195	REED	VELO. TENOR SAX	66	50	16	–1	GateRvb2
196	REED	VELO. ALTO SAX	65	51	32	–1	GateRvb2
197	REED	VELO. CLARINET	71	49	16	N	Reflect
198	REED	OBOE	68	48	32	N	GateRvb2
199	REED	SOPRANO SAX	64	48	32	N	Equalize
200	REED	ALTO SAX	65	48	32	–1	Equalize
201	REED	TENOR SAX	66	48	32	–1	Equalize
202	REED	ALTO SAX FF	65	50	32	–1	Equalize
203	REED	BARITONE SAX	67	48	32	–1	Equalize
204	REED	CLARINET	71	48	32	N	GateRvb2
205	REED	ALTO SAXYS	65	52	16	–1	Equalize
206	REED	TENOR SAXYS	66	51	16	–1	Equalize
207	REED	STACK BARITONE SAX	67	49	16	–1	Comp 2
208	REED	SYNTH-OBOE	68	49	16	N	ChoDly 4
209	PIPE	VELO. FLUTE	73	49	16	N	GateRvb2
210	PIPE	PICCOLO	72	48	32	1	Equalize
211	PIPE	PAN FLUTE	75	48	32	N	GateRvb2
212	PIPE	BOTTLE BLOW	76	48	32	N	Equalize
213	PIPE	RECORDER	74	48	32	N	GateRvb2
214	PIPE	WHISTLES	78	49	16	N	ChoDly 4
215	PIPE	FLUTE	73	48	32	N	Reflect
216	PIPE	PICCOLO ENSEMBLE	72	49	16	1	Equalize
217	PIPE	MELLOW FLUTE	73	50	16	N	Reflect
218	PIPE	OCTAVE FLUTE	73	51	16	N	Equalize
219	PIPE	FLUTE + REED	73	52	16	N	StXDelay
220	PIPE	SYNTH-PAN FLUTE	75	49	16	N	AWhChDly
221	PIPE	SYNTH-RECORDER	74	49	16	N	ChoDly 4
222	PIPE	WHISTLE	78	48	32	N	Od Rot 2
223	SYNTH-LEAD	SAW TOOTH LEAD	81	48	16	N	Enha Dly
224	SYNTH-LEAD	MELLOW SAW LEAD	81	53	16	N	Enha Dly
225	SYNTH-LEAD	GR LEAD 1	81	54	16	N	PhaDly 2
226	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 1	80	48	16	N	ChoDly 2

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
227	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 2	80	51	16	N	ChoDly 2
228	SYNTH-LEAD	VOX SQR LEAD	80	52	16	N	ChoDly 4
229	SYNTH-LEAD	CALLIOPE LEAD	82	48	16	N	Equalize
230	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 1	83	48	16	N	Comp 1
231	SYNTH-LEAD	CHARANG LEAD	84	48	16	N	Equalize
232	SYNTH-LEAD	GT SYNTH-LEAD 1	84	49	16	N	PhaAPan1
233	SYNTH-LEAD	SOLO VOX	85	48	16	N	PhaDly 1
234	SYNTH-LEAD	FIFTH LEAD	86	48	16	N	Auto Wah
235	SYNTH-LEAD	HUSKY SAW	86	49	16	N	PhaDly 1
236	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 1	87	48	16	N	Chorus 2
237	SYNTH-LEAD	BASS LEAD 2	87	50	16	N	LFO Wah
238	SYNTH-LEAD	VOX SAW LEAD	81	57	16	N	RgChoDly
239	SYNTH-LEAD	SQUARE LEAD 3	80	53	16	N	FlanDly1
240	SYNTH-LEAD	MELLOW SQR LEAD	80	54	16	N	Tremolo
241	SYNTH-LEAD	ADVANCED CALLIOPE	82	49	16	N	RvbPlate
242	SYNTH-LEAD	SEQ SAW 1	81	55	16	N	Equalize
243	SYNTH-LEAD	REED SAW	81	56	16	N	Enha Cho
244	SYNTH-LEAD	PIPE LEAD	82	50	16	N	Reflect
245	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 1	80	55	16	N	Comp 2
246	SYNTH-LEAD	PERC. CHIFF 1	83	49	16	N	Comp 1
247	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 1	84	50	16	N	FlanDly2
248	SYNTH-LEAD	VOX LEAD 1	85	50	16	N	FlanDly2
249	SYNTH-LEAD	5TH MELLOW	86	50	16	N	StXDelay
250	SYNTH-LEAD	4TH LEAD	86	51	16	N	Auto Pan
251	SYNTH-LEAD	REED LEAD	87	51	16	N	Equalize
252	SYNTH-LEAD	RESO. SAW LEAD	81	58	16	N	Phaser
253	SYNTH-LEAD	GR LEAD 2	81	59	32	N	CmpCrDly
254	SYNTH-LEAD	DETUNED SAW	81	51	16	N	Chorus 2
255	SYNTH-LEAD	ATTACK SQR 2	80	56	16	N	3Tap Dly
256	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 1	80	49	32	N	Auto Pan
257	SYNTH-LEAD	SQUARE WAVE 2	80	57	32	N	AWhChDly
258	SYNTH-LEAD	CHIFF LEAD 2	83	50	16	N	Comp 1
259	SYNTH-LEAD	PLUCK LEAD 2	84	51	16	N	FlanDly2
260	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 1	86	52	16	N	Ring Mod
261	SYNTH-LEAD	RESO LEAD	86	53	16	N	Enha Dly
262	SYNTH-LEAD	FRET LEAD	87	52	16	N	Enha Dly
263	SYNTH-LEAD	TECH POLYSYNTH 2	86	54	32	N	LoFi Ref
264	SYNTH-LEAD	7TH SEQ	86	55	16	N	Phaser
265	SYNTH-PAD	FANTASY PAD	88	48	16	N	PhaDly 2
266	SYNTH-PAD	WARM PAD	89	48	32	N	Equalize
267	SYNTH-PAD	POLYSYNTH PAD	90	48	16	N	Cho Trem
268	SYNTH-PAD	NOISY SAW	90	49	16	N	Lo-Fi
269	SYNTH-PAD	SINE PAD	89	49	16	N	Phaser
270	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 1	91	48	16	N	RotRef 1
271	SYNTH-PAD	COSMIC VOICE	91	50	16	N	Rotary 2
272	SYNTH-PAD	BOWED PAD	92	48	16	N	3Tap Dly
273	SYNTH-PAD	METAL PAD 1	93	48	16	N	St Delay
274	SYNTH-PAD	HALO PAD	94	48	16	N	StPhaser
275	SYNTH-PAD	SWEEP PAD	95	48	32	N	Equalize
276	SYNTH-PAD	RAIN PAD	96	48	16	N	Comp 1
277	SYNTH-PAD	VIBE PAD	96	49	16	N	CmpDelay
278	SYNTH-PAD	MOVIE SOUND	97	48	16	N	FlanDly1
279	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 2	98	50	16	N	St Delay
280	SYNTH-PAD	ATMOSPHERE PAD	99	48	16	N	GateRvb1
281	SYNTH-PAD	BRIGHTER	100	49	16	N	Delay
282	SYNTH-PAD	GOBLIN PAD	101	48	16	N	Flanger
283	SYNTH-PAD	STAR THEME	103	48	16	N	PhaAPan2
284	SYNTH-PAD	NEW FANTASY	88	49	16	N	ChoDly 3

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
285	SYNTH-PAD	WARM VOX	89	50	16	N	Equalize
286	SYNTH-PAD	FLUTE PAD	89	51	16	N	Equalize
287	SYNTH-PAD	ATTACK POLYSYNTH	90	50	16	N	Equalize
288	SYNTH-PAD	CHIFF CHOIR	91	51	16	N	Cho Flan
289	SYNTH-PAD	STAR VOICE	91	52	16	N	DsChoDly
290	SYNTH-PAD	SPACE VOICE 2	91	49	16	N	RgChoDly
291	SYNTH-PAD	GLASS PAD	92	50	16	N	Equalize
292	SYNTH-PAD	BOTTLE PAD	92	49	16	N	LFO Wah
293	SYNTH-PAD	METAL VOICE	93	49	16	N	RotRef 1
294	SYNTH-PAD	BRIGHTNESS PAD	100	48	16	N	ChoDly 2
295	SYNTH-PAD	CRYSTAL PAD 1	98	48	16	N	PhaDly 2
296	SYNTH-PAD	POLY SAW	90	51	16	N	ChoDly 3
297	SYNTH-PAD	BOUNCE PAD	94	49	16	N	Dist Cho
298	SYNTH-PAD	SLOW SWEEP	95	49	16	N	RgChoDly
299	SYNTH-PAD	STEEL PAD	99	49	16	N	ChoDly 3

Sonorités préréglées

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
300	GM	PIANO 1	0	64	32	N	–
301	GM	PIANO 2	1	64	32	N	–
302	GM	PIANO 3	2	64	32	N	–
303	GM	HONKY-TONK GM	3	64	16	N	–
304	GM	ELEC. PIANO 1 GM	4	64	32	N	–
305	GM	MODERN EP 1 GM	5	64	16	N	–
306	GM	HARPSICHORD GM	6	64	32	N	–
307	GM	CLAVI GM	7	64	32	N	–
308	GM	CELESTA GM	8	64	32	N	–
309	GM	GLOCKENSPIEL GM	9	64	32	N	–
310	GM	MUSIC BOX	10	64	16	N	–
311	GM	VIBRAPHONE GM	11	64	32	N	–
312	GM	MARIMBA GM	12	64	32	N	–
313	GM	XYLOPHONE	13	64	32	N	–
314	GM	TUBULAR BELL	14	64	32	N	–
315	GM	DULCIMER	15	64	16	N	–
316	GM	DRAWBAR ORGAN 1 GM	16	64	32	N	–
317	GM	PERC. ORGAN 1 GM	17	64	16	N	–
318	GM	ROCK ORGAN GM	18	64	16	N	–
319	GM	CHURCH ORGAN 1 GM	19	64	16	N	–
320	GM	REED ORGAN	20	64	32	N	–
321	GM	ACCORDION GM	21	64	16	N	–
322	GM	HARMONICA GM	22	64	32	N	–
323	GM	BANDONEON GM	23	64	16	N	–
324	GM	NYLON GUITAR GM	24	64	32	N	–
325	GM	STEEL GUITAR GM	25	64	32	N	–
326	GM	JAZZ GUITAR GM	26	64	32	N	–
327	GM	CLEAN GUITAR GM	27	64	32	N	–
328	GM	MUTED GUITAR GM	28	64	32	N	–
329	GM	OVERDRIVE GT GM	29	64	16	N	–
330	GM	DISTORTION GT GM	30	64	16	N	–
331	GM	GUITAR HARMONICS	31	64	32	N	–
332	GM	ACOUSTIC BASS GM	32	64	32	N	–
333	GM	FINGERED BASS GM	33	64	32	N	–
334	GM	PICKED BASS GM	34	64	32	N	–
335	GM	FRETLESS BASS GM	35	64	32	N	–

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
336	GM	SLAP BASS 1	36	64	32	N	–
337	GM	SLAP BASS 2 GM	37	64	32	N	–
338	GM	SAW SYNTH-BASS 1 GM	38	64	16	N	–
339	GM	SQR SYNTH-BASS 1 GM	39	64	32	N	–
340	GM	VIOLIN GM	40	64	32	N	–
341	GM	VIOLA GM	41	64	32	N	–
342	GM	CELLO GM	42	64	32	N	–
343	GM	CONTRABASS	43	64	32	N	–
344	GM	TREMOLO STRINGS	44	64	32	N	–
345	GM	PIZZICATO GM	45	64	32	N	–
346	GM	HARP GM	46	64	32	N	–
347	GM	TIMPANI	47	64	32	N	–
348	GM	STRINGS 1	48	64	32	N	–
349	GM	STRINGS 2	49	64	32	N	–
350	GM	SYNTH-STRINGS 1 GM	50	64	32	N	–
351	GM	RESO SYNTH-STRINGS GM	51	64	32	N	–
352	GM	CHOIR	52	64	32	N	–
353	GM	VOICE DOO GM	53	64	32	N	–
354	GM	SYNTH-VOICE 1 GM	54	64	32	N	–
355	GM	ORCHESTRA HIT 1 GM	55	64	16	N	–
356	GM	TRUMPET 1 GM	56	64	32	N	–
357	GM	TROMBONE GM	57	64	32	N	–
358	GM	TUBA GM	58	64	32	N	–
359	GM	MUTE TRUMPET GM	59	64	32	N	–
360	GM	FRENCH HORN GM	60	64	16	N	–
361	GM	BRASS GM	61	64	32	N	–
362	GM	SYNTH-BRASS 1	62	64	32	N	–
363	GM	SYNTH-BRASS 2	63	64	16	N	–
364	GM	SOPRANO SAX GM	64	64	32	N	–
365	GM	ALTO SAX GM	65	64	32	N	–
366	GM	TENOR SAX GM	66	64	32	N	–
367	GM	BARITONE SAX GM	67	64	32	N	–
368	GM	OBOE GM	68	64	32	N	–
369	GM	ENGLISH HORN	69	64	32	N	–
370	GM	BASSOON	70	64	32	N	–
371	GM	CLARINET GM	71	64	32	N	–
372	GM	PICCOLO GM	72	64	32	N	–
373	GM	FLUTE GM	73	64	32	N	–
374	GM	RECORDER GM	74	64	32	N	–
375	GM	PAN FLUTE GM	75	64	32	N	–
376	GM	BOTTLE BLOW GM	76	64	32	N	–
377	GM	SHAKUHACHI	77	64	16	N	–
378	GM	WHISTLE GM	78	64	32	N	–
379	GM	OCARINA	79	64	32	N	–
380	GM	SQUARE LEAD	80	64	16	N	–
381	GM	PLAIN SAW LEAD	81	64	16	N	–
382	GM	CALLIOPE	82	64	16	N	–
383	GM	CHIFF	83	64	16	N	–
384	GM	CHARANG	84	64	16	N	–
385	GM	PLAIN SOLO VOX	85	64	16	N	–
386	GM	FIFTH SAW	86	64	16	N	–
387	GM	BASS LEAD	87	64	16	N	–
388	GM	FANTASY	88	64	16	N	–
389	GM	WARM SYNTH	89	64	32	N	–
390	GM	POLYSYNTH	90	64	16	N	–
391	GM	SPACE VOX	91	64	16	N	–
392	GM	BOWED GLASS	92	64	16	N	–
393	GM	METAL SYNTH	93	64	16	N	–

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
394	GM	HALO SYNTH	94	64	16	N	–
395	GM	SWEEP	95	64	32	N	–
396	GM	RAIN DROP	96	64	16	N	–
397	GM	SOUND TRACK	97	64	16	N	–
398	GM	CRYSTAL	98	64	16	N	–
399	GM	ATMOSPHERE	99	64	16	N	–
400	GM	BRIGHTNESS	100	64	16	N	–
401	GM	GOBLIN	101	64	16	N	–
402	GM	ECHOES	102	64	32	N	–
403	GM	SF	103	64	16	N	–
404	GM	SITAR	104	64	16	N	–
405	GM	BANJO GM	105	64	32	N	–
406	GM	SHAMISEN	106	64	32	N	–
407	GM	KOTO	107	64	32	N	–
408	GM	THUMB PIANO	108	64	32	N	–
409	GM	BAG PIPE	109	64	16	N	–
410	GM	FIDDLE	110	64	32	N	–
411	GM	SHANAI	111	64	32	N	–
412	GM	TINKLE BELL	112	64	32	N	–
413	GM	AGOGO	113	64	32	N	–
414	GM	STEEL DRUMS	114	64	16	N	–
415	GM	WOOD BLOCK	115	64	32	N	–
416	GM	TAIKO	116	64	32	N	–
417	GM	MELODIC TOM	117	64	32	N	–
418	GM	SYNTH-DRUM	118	64	32	N	–
419	GM	REVERSE CYMBAL	119	64	32	N	–
420	GM	GT FRET NOISE	120	64	32	N	–
421	GM	BREATH NOISE	121	64	32	N	–
422	GM	SEASHORE	122	64	16	N	–
423	GM	BIRD	123	64	16	N	–
424	GM	TELEPHONE	124	64	32	N	–
425	GM	HELICOPTER	125	64	32	N	–
426	GM	APPLAUSE	126	64	16	N	–
427	GM	GUNSHOT	127	64	32	N	–
428	VARIOUS	PIANO 1 WIDE	0	65	32	N	–
429	VARIOUS	MELLOW PIANO GM	0	66	32	N	–
430	VARIOUS	PIANO 2 WIDE	1	65	32	N	–
431	VARIOUS	TECHNO PIANO	1	70	32	N	–
432	VARIOUS	MODERN E.G.PIANO WIDE	2	65	32	N	–
433	VARIOUS	HONKY-TONK 2	3	65	16	N	–
434	VARIOUS	ELEC. PIANO 2	4	65	16	N	–
435	VARIOUS	60'S E.PIANO GM	4	67	32	N	–
436	VARIOUS	MODERN EP + E.G.PIANO	5	65	16	N	–
437	VARIOUS	MODERN EP 3	5	67	16	N	–
438	VARIOUS	HARPSICHORD WIDE	6	66	32	N	–
439	VARIOUS	PULSE CLAVI GM	7	65	32	N	–
440	VARIOUS	VIBRAPHONE WIDE	11	65	32	N	–
441	VARIOUS	MARIMBA WIDE	12	65	32	N	–
442	VARIOUS	TREMOLO ORGAN GM	16	65	32	N	–
443	VARIOUS	DRAWBAR ORGAN 2 GM	16	66	32	N	–
444	VARIOUS	70'S ORGAN GM	17	65	32	N	–
445	VARIOUS	JAZZ ORGAN GM	17	66	16	N	–
446	VARIOUS	CHURCH ORGAN 2 GM	19	65	16	N	–
447	VARIOUS	CHURCH ORGAN 3	19	66	16	N	–
448	VARIOUS	PUFF ORGAN	20	65	16	N	–
449	VARIOUS	NYLON GUITAR RLS	24	66	16	N	–
450	VARIOUS	12 STRING GUITAR GM	25	65	16	N	–
451	VARIOUS	PEDAL STEEL	26	65	16	N	–

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
452	VARIOUS	DETUNED CLEAN GT	27	65	16	N	–
453	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR REAR	27	66	32	N	–
454	VARIOUS	PLAIN ELEC. GUITAR FRONT	27	67	32	N	–
455	VARIOUS	FEEDBACK GUITAR GM	30	65	16	N	–
456	VARIOUS	GUITAR FEEDBACK	31	65	32	N	–
457	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 3	38	67	16	N	–
458	VARIOUS	RESO. SAW BASS 3	38	72	16	N	–
459	VARIOUS	SAW SYNTH-BASS 4	38	73	16	N	–
460	VARIOUS	ORGAN BASS 2	38	74	16	N	–
461	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 2	39	65	16	N	–
462	VARIOUS	KICK BASS 1	39	72	16	N	–
463	VARIOUS	SQR SYNTH-BASS 3	39	73	16	N	–
464	VARIOUS	ATTACK SQR BASS	39	74	16	N	–
465	VARIOUS	BRIGHT STRINGS GM	48	65	32	N	–
466	VARIOUS	OCTAVE STRINGS	48	66	16	N	–
467	VARIOUS	SYNTH-STRINGS 2	50	65	16	N	–
468	VARIOUS	PURE SYNTH-STRING	50	66	16	N	–
469	VARIOUS	CHOIR + UUH	52	65	16	N	–
470	VARIOUS	VOICE UUH GM	53	65	16	N	–
471	VARIOUS	SYNTH-VOICE 2 GM	54	65	32	N	–
472	VARIOUS	SEQ VOX	54	66	32	N	–
473	VARIOUS	BASS HIT GM	55	65	16	N	–
474	VARIOUS	POP HIT 3	55	66	16	N	–
475	VARIOUS	ORCHESTRA HIT 2	55	67	16	N	–
476	VARIOUS	TIMPANI HIT	55	73	16	N	–
477	VARIOUS	TRUMPET 2	56	65	32	N	–
478	VARIOUS	TROMBONE F GM	57	65	32	N	–
479	VARIOUS	MELLOW FRENCH HORN	60	65	16	N	–
480	VARIOUS	BRASS + TROMBONE	61	65	16	N	–
481	VARIOUS	SYNTH-BRASS 3	62	65	32	N	–
482	VARIOUS	OCTAVE SYNTH-BRASS	62	66	16	N	–
483	VARIOUS	SYNTH-BRASS SFZ	63	65	16	N	–
484	VARIOUS	BS SYNTH-BRASS	63	66	16	N	–
485	VARIOUS	SQUARE WAVE	80	65	32	N	–
486	VARIOUS	TRIANGLE WAVE	80	66	32	N	–
487	VARIOUS	SQUARE WAVE 3	80	74	32	N	–
488	VARIOUS	SAW WAVE	81	65	32	N	–
489	VARIOUS	SAW + SQR	81	66	16	N	–
490	VARIOUS	SEQ SAW 2	81	68	16	N	–
491	VARIOUS	PERC. CHIFF 2	83	67	16	N	–
492	VARIOUS	GT SYNTH-LEAD 2	84	68	16	N	–
493	VARIOUS	VOX LEAD 2	85	65	16	N	–
494	VARIOUS	BASS LEAD 3	87	65	16	N	–
495	VARIOUS	SINE SYNTH	89	65	16	N	–
496	VARIOUS	SOPRANO PAD	89	68	16	N	–
497	VARIOUS	FAST SWEEP	95	66	16	N	–
498	VARIOUS	WOOD PAD	96	66	16	N	–
499	VARIOUS	SYNTH-MALLET	98	65	16	N	–

Sonorités de batterie

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque
500	DRUM	STANDARD SET 1	0	120
501	DRUM	STANDARD SET 2	1	120
502	DRUM	ROOM SET	8	120
503	DRUM	POWER SET	16	120
504	DRUM	ELEC. SET	24	120
505	DRUM	SYNTH SET 1	25	120
506	DRUM	SYNTH SET 2	30	120
507	DRUM	JAZZ SET	32	120
508	DRUM	BRUSH SET	40	120
509	DRUM	ORCHESTRA SET	48	120
510	DRUM	HIP-HOP SET 1	64	120
511	DRUM	HIP-HOP SET 2	65	120
512	DRUM	TECHNO SET 1	66	120
513	DRUM	TECHNO SET 2	67	120
514	DRUM	DANCE SET 1	68	120
515	DRUM	DANCE SET 2	69	120

Sonorités d'orgue

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
0	DRAWBAR	Drawbar Organ 1	0	96	10	N	Rotary
1	DRAWBAR	Jazz Organ 1	1	96	10	N	Rotary
2	DRAWBAR	Full Drawbar	2	96	16	N	Rotary
3	DRAWBAR	Perc. Organ 1	3	96	16	N	Rotary
4	DRAWBAR	16'+1' Organ	4	96	16	N	Rotary
5	DRAWBAR	Soul Organ 1	5	96	10	N	Rotary
6	DRAWBAR	Overdrive Organ 1	6	96	16	N	OvdRotry
7	DRAWBAR	Drawbar Organ 2	7	96	16	N	Rotary
8	DRAWBAR	Block Organ 1	8	96	16	N	OvdRotry
9	DRAWBAR	Theater Organ 1	9	96	16	N	Rotary
10	DRAWBAR	Jazz Organ 2	10	96	10	N	Rotary
11	DRAWBAR	Soul Organ 2	11	96	16	N	Rotary
12	DRAWBAR	Gospel Organ 1	12	96	16	N	Rotary
13	DRAWBAR	Chorus Organ 1	13	96	16	N	Rotary
14	DRAWBAR	Overdrive Organ 2	14	96	10	N	OvdRotry
15	DRAWBAR	Block Organ 2	15	96	16	N	Rotary
16	DRAWBAR	Drawbar Organ 3	16	96	16	N	Rotary
17	DRAWBAR	Perc. Organ 2	17	96	16	N	Rotary
18	DRAWBAR	Theater Organ 2	18	96	16	N	Rotary
19	DRAWBAR	Gospel Organ 2	19	96	16	N	Rotary
20	DRAWBAR	Even Organ	20	96	16	N	Rotary
21	DRAWBAR	Flute Organ 1	21	96	16	N	Rotary
22	DRAWBAR	Chorus Organ 2	22	96	16	N	Rotary
23	DRAWBAR	Overdrive Organ 3	23	96	16	N	Rotary
24	DRAWBAR	16' Organ	24	96	16	N	Rotary
25	DRAWBAR	Soul Organ 3	25	96	16	N	Rotary
26	DRAWBAR	Perc. Organ 3	26	96	16	N	Rotary
27	DRAWBAR	Drawbar Organ 4	27	96	16	N	Rotary
28	DRAWBAR	Perc. Organ 4	28	96	10	N	Rotary
29	DRAWBAR	Odd Organ	29	96	16	N	Rotary
30	DRAWBAR	Reed Organ 1	30	96	16	N	Rotary
31	DRAWBAR	Block Organ 3	31	96	10	N	Rotary

No.	Groupe de sonorités	Nom des sonorités	Changement de programme	MSB de sélection de banque	Polyphonie maximale	Type de registre	Type DSP
32	DRAWBAR	Overdrive Organ 4	32	96	10	N	OvdRotry
33	DRAWBAR	Drawbar Organ 5	33	96	10	N	Rotary
34	DRAWBAR	Gospel Organ 3	34	96	16	N	Rotary
35	DRAWBAR	8' + 4' Organ	35	96	32	N	Rotary
36	DRAWBAR	Block Organ 4	36	96	32	N	Rotary
37	DRAWBAR	String Organ 2	37	96	16	N	Rotary
38	DRAWBAR	Pure Organ 1	38	96	32	N	Rotary
39	DRAWBAR	Drawbar Organ 6	39	96	10	N	Rotary
40	DRAWBAR	Delay Organ 1	40	96	10	N	StXDly 2
41	DRAWBAR	Deep Chorus Organ	41	96	32	N	Cho.Dly4
42	DRAWBAR	Tremolo Organ	42	96	16	N	Cho.Trem
43	DRAWBAR	Delay Organ 2	43	96	16	N	Cho.Dly6
44	DRAWBAR	LFO Wah Organ	44	96	16	N	LWhChDl2
45	DRAWBAR	Dist. Organ Lead	45	96	16	N	MetalDly
46	DRAWBAR	Ring Organ	46	96	16	N	RingMod2
47	DRAWBAR	Mad Rotary Organ	47	96	10	N	RgChDly2
48	DRAWBAR	Old Organ	48	96	16	N	LoFiRef2
49	DRAWBAR	Dist. Ring Organ	49	96	10	N	DistRing

REMARQUE

Registre

Symbole	Signification
N	Normal
–1	1 octave inférieure
–2	2 octaves inférieures
1	1 octave supérieure
2	2 octaves supérieures
1/2	1/2 octave
1/4	1/4 d'octave

Liste des sons de percussions

" ← " indique le même son que STANDARD SET.

Numéro Touche/ Note	No. de changement de programme / Nom d'ensemble de batterie							
	PC0: STANDARD SET 1	PC1: STANDARD SET 2	PC8: ROOM SET	PC16: POWER SET	PC24: ELEC SET	PC25: SYNTH 1	PC30: SYNTH 2	PC32: JAZZ SET
A0 21	—	—	—	—	—	—	—	—
A♭0 22	—	—	—	—	—	—	—	—
B0 23	—	—	—	—	—	—	—	—
C1 24	—	—	—	—	—	—	—	—
C♯1 25	—	—	—	—	—	—	—	—
D1 26	—	—	—	—	—	—	—	—
E♭1 27	HIGH Q	←	←	←	←	←	←	←
E1 28	SLAP	←	←	←	←	←	←	←
F1 29	SCRATCH PUSH	←	←	←	←	←	←	←
F♯1 30	SCRATCH PULL	←	←	←	←	←	←	←
G1 31	STICKS	←	←	←	←	←	←	←
A♭1 32	SQUARE CLICK	←	←	←	←	←	←	←
A1 33	METRONOME CLICK	←	←	←	←	←	←	←
B♭1 34	METRONOME BELL	←	←	←	←	←	←	←
B1 35	STANDARD 1 KICK 2	STANDARD 2 KICK 2	ROOM KICK 2	POWER KICK 2	ELEC KICK 2	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 2 KICK 1	JAZZ KICK 2
C2 36	STANDARD 1 KICK 1	STANDARD 2 KICK 1	ROOM KICK 1	POWER KICK 1	ELEC KICK 1	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 2 KICK 2	JAZZ KICK 1
C♯2 37	SIDE STICK	←	←	←	←	SYNTH 1 RIM SHOT	←	←
D2 38	STANDARD 1 SNARE 1	STANDARD 1 SNARE 1	ROOM SNARE 1	POWER SNARE 1	ELEC SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	JAZZ SNARE 1
E♭2 39	HAND CLAP	SYNTH HAND CLAP	←	←	←	SYNTH HAND CLAP	←	←
E2 40	STANDARD 1 SNARE 2	STANDARD 1 SNARE 2	ROOM SNARE 2	POWER SNARE 2	ELEC SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	JAZZ SNARE 2
F2 41	LOW TOM 2	←	ROOM LOW TOM 2	ROOM LOW TOM 2	ELEC LOW TOM 2	SYNTH 1 LOW TOM 2	←	←
F♯2 42	CLOSED HI-HAT	←	←	←	←	SYNTH 1 CHH 1	←	←
G2 43	LOW TOM 1	←	ROOM LOW TOM 1	ROOM LOW TOM 1	ELEC LOW TOM 1	SYNTH 1 LOW TOM 1	←	←
A♭2 44	PEDAL HI-HAT	←	←	←	←	SYNTH 1 CHH 2	←	←
A2 45	MID TOM 2	←	ROOM MID TOM 2	ROOM MID TOM 2	ELEC MID TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 2	←	←
B♭2 46	OPEN HI-HAT	←	←	←	←	SYNTH 1 OHH	←	←
B2 47	MID TOM 1	←	ROOM MID TOM 1	ROOM MID TOM 1	ELEC MID TOM 1	SYNTH 1 MID TOM 1	←	←
C3 48	HIGH TOM 2	←	ROOM HI TOM 2	ROOM HI TOM 2	ELEC HI TOM 2	SYNTH 1 HI TOM 2	←	←
C♯3 49	CRASH CYMBAL 1	←	←	←	←	SYNTH 1 CYMBAL	←	←
D3 50	HIGH TOM 1	←	ROOM HI TOM 1	ROOM HI TOM 1	ELEC HI TOM 1	SYNTH 1 HI TOM 1	←	←
E♭3 51	RIDE CYMBAL 1	←	←	←	←	←	←	←
E3 52	CHINESE CYMBAL	←	←	←	REVERSE CYMBAL	←	←	←
F3 53	RIDE BELL	←	←	←	←	←	←	←
F♯3 54	TAMBOURINE	←	←	←	←	←	←	←
G3 55	SPLASH CYMBAL	←	←	←	←	←	←	←
A♭3 56	COWBELL	←	←	←	←	SYNTH 1 COWBELL	SYNTH 1 COWBELL	←
A3 57	CRASH CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←	←
B♭3 58	VIBRA-SLAP	←	←	←	←	←	←	←
B3 59	RIDE CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←	←
C4 60	HIGH BONGO	←	←	←	←	←	←	←
C♯4 61	LOW BONGO	←	←	←	←	←	←	←
D4 62	MUTE HIGH CONGA	←	←	←	←	SYNTH 1 HIGH CONGA	SYNTH 1 HIGH CONGA	←
E♭4 63	OPEN HIGH CONGA	←	←	←	←	SYNTH 1 MID CONGA	SYNTH 1 MID CONGA	←
E4 64	LOW CONGA	←	←	←	←	SYNTH 1 LOW CONGA	SYNTH 1 LOW CONGA	←
F4 65	HIGH TIMBALE	←	←	←	←	←	←	←
F♯4 66	LOW TIMBALE	←	←	←	←	←	←	←
G4 67	HIGH AGOGO	←	←	←	←	←	←	←
A♭4 68	LOW AGOGO	←	←	←	←	←	←	←
A4 69	CABASA	←	←	←	←	←	←	←
B♭4 70	MARACAS	←	←	←	←	SYNTH 1 MARACAS	SYNTH 1 MARACAS	←
B4 71	SHORT HI WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←
C5 72	LONG LOW WHISTLE	←	←	←	←	←	←	←
C♯5 73	SHORT GUIRO	←	←	←	←	←	←	←
D5 74	LONG GUIRO	←	←	←	←	←	←	←
E♭5 75	CLAVES	←	←	←	←	SYNTH 1 CLAVES	SYNTH 1 CLAVES	←
E5 76	HIGH WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←
F5 77	LOW WOOD BLOCK	←	←	←	←	←	←	←
F♯5 78	MUTE CUICA	←	←	←	←	←	←	←
G5 79	OPEN CUICA	←	←	←	←	←	←	←
A♭5 80	MUTE TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←
A5 81	OPEN TRIANGLE	←	←	←	←	←	←	←
B♭5 82	SHAKER	←	←	←	←	←	←	←
B5 83	JINGLE BELL	←	←	←	←	←	←	←
C6 84	BELL TREE	←	←	←	←	←	←	←
C♯6 85	CASTANETS	←	←	←	←	←	←	←
D6 86	MUTE SURDO	←	←	←	←	←	←	←
E♭6 87	OPEN SURDO	←	←	←	←	←	←	←
E6 88	APPLAUSE	←	←	←	←	←	←	←
F6 89	—	—	—	—	—	—	—	—
F♯6 90	—	—	—	—	—	—	—	—
G6 91	—	—	—	—	—	—	—	—
A♭6 92	—	—	—	—	—	—	—	—
A6 93	—	—	—	—	—	—	—	—
B♭6 94	—	—	—	—	—	—	—	—
B6 95	—	—	—	—	—	—	—	—
C7 96	—	—	—	—	—	—	—	—
C♯7 97	—	—	—	—	—	—	—	—
D7 98	—	—	—	—	—	—	—	—
E♭7 99	—	—	—	—	—	—	—	—
E7 100	—	—	—	—	—	—	—	—
F7 101	—	—	—	—	—	—	—	—
F♯7 102	—	—	—	—	—	—	—	—
G7 103	—	—	—	—	—	—	—	—
A♭7 104	—	—	—	—	—	—	—	—
A7 105	—	—	—	—	—	—	—	—
B♭7 106	—	—	—	—	—	—	—	—
B7 107	—	—	—	—	—	—	—	—
C8 108	—	—	—	—	—	—	—	—
C♯8 109	—	—	—	—	—	—	—	—
D8 110	—	—	—	—	—	—	—	—
E♭8 111	—	—	—	—	—	—	—	—
E8 112	—	—	—	—	—	—	—	—

Numéro Touche/ Note	No. de changement de programme / Nom d'ensemble de batterie							
	PC40: BRUSH SET	PC48: ORCHESTRA SET	PC64: HIP-HOP SET 1	PC65: HIP-HOP SET 2	PC66: TECHNO SET 1	PC67: TECHNO SET 2	PC68: DANCE SET 1	PC69: DANCE SET 2
A0 21	—	—	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE	WHITE NOISE
A♭0 22	—	—	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED	LOOPED
B0 23	—	—	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1	BEEP 1
C1 24	—	—	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2	BEEP 2
C#1 25	—	—	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1	HIT 1
D1 26	—	—	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2	HIT 2
E♭1 27	←	CLOSED HI-HAT	←	←	←	←	←	←
E1 28	←	PEDAL HI-HAT	←	←	←	←	←	←
F1 29	←	OPEN HI-HAT	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1	HIP-HOP SCRACH 1
F#1 30	←	RIDE CYMBAL 1	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2	HIP-HOP SCRACH 2
G1 31	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭1 32	←	←	←	←	←	←	←	←
A1 33	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭1 34	←	←	←	←	←	←	←	←
B1 35	JAZZ KICK 2	JAZZ KICK 1	HIP-HOP KICK 2	HIP-HOP KICK 4	TECHNO KICK 2	TECHNO KICK 4	DANCE KICK 2	DANCE KICK 4
C2 36	JAZZ KICK 1	CONCERT BASS DRUM	HIP-HOP KICK 1	HIP-HOP KICK 3	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 3	DANCE KICK 2	DANCE KICK 3
C#2 37	←	←	←	←	SYNTH 1 RIM SHOT	SYNTH 1 RIM SHOT	SYNTH 1 RIM SHOT	SYNTH 1 RIM SHOT
D2 38	BRUSH TAP	CONCERT SNARE	HIP-HOP SNARE 1	HIP-HOP SNARE 3	TECHNO SNARE 1	TECHNO SNARE 3	DANCE SNARE 1	DANCE SNARE 3
E♭2 39	BRUSH SLAP	CASTANETS	HAND CLAP 2	HAND CLAP 2	HAND CLAP 3	HAND CLAP 3	HAND CLAP 3	HAND CLAP 3
E2 40	BRUSH SWIRL	CONCERT SNARE	HIP-HOP SNARE 2	HIP-HOP SNARE 4	TECHNO SNARE 2	TECHNO SNARE 4	DANCE SNARE 2	DANCE SNARE 4
F2 41	←	TIMPANI F	←	SYNTH 2 LOW TOM 2	SYNTH 1 LOW TOM 2	SYNTH 1 LOW TOM 2	←	SYNTH 2 LOW TOM 2
F#2 42	←	TIMPANI F♯	HIP-HOP CHH	HIP-HOP CHH	SYNTH 1 CHH	TECHNO CHH 1	SYNTH 2 CHH	HIP-HOP CHH
G2 43	←	TIMPANI G	←	SYNTH 2 LOW TOM 1	SYNTH 1 LOW TOM 1	SYNTH 1 LOW TOM 1	←	SYNTH 2 LOW TOM 1
A♭2 44	←	TIMPANI A♭	HIP-HOP PHH	HIP-HOP PHH	SYNTH 1 PHH	TECHNO PHH	SYNTH 2 PHH	HIP-HOP PHH
A2 45	←	TIMPANI A	←	SYNTH 2 MID TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 2	SYNTH 1 MID TOM 2	←	SYNTH 2 MID TOM 2
B♭2 46	←	TIMPANI B♭	HIP-HOP OHH	HIP-HOP OHH	SYNTH 1 OHH	TECHNO OHH	SYNTH 2 OHH	HIP-HOP OHH
B2 47	←	TIMPANI B	←	SYNTH 2 MID TOM 1	SYNTH 1 MID TOM 1	SYNTH 1 MID TOM 1	←	SYNTH 2 MID TOM 1
C3 48	←	TIMPANI C	←	SYNTH 2 HI TOM 2	SYNTH 1 HI TOM 2	SYNTH 1 HI TOM 2	←	SYNTH 2 HI TOM 2
C#3 49	←	TIMPANI C♯	HIP-HOP CLASH	SYNTH 2 CYMBAL	SYNTH 1 CYMBAL	TECHNO CYMBAL	HIP-HOP CLASH	TECHNO CYMBAL
D3 50	←	TIMPANI D	←	SYNTH 2 HI TOM 1	SYNTH 1 HI TOM 1	SYNTH 1 HI TOM 1	←	SYNTH 2 HI TOM 1
E♭3 51	←	TIMPANI E♭	HIP-HOP RIDE	SYNTH 2 RIDE	SYNTH 1 RIDE	TECHNO CYMBAL	HIP-HOP RIDE	TECHNO CYMBAL
E3 52	←	TIMPANI E	←	←	←	←	←	←
F3 53	←	TIMPANI F	←	←	←	←	←	←
F#3 54	←	←	←	←	←	←	←	←
G3 55	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭3 56	←	←	←	←	←	←	←	←
A3 57	←	CONCERT CYMBAL 2	←	←	←	←	←	←
B♭3 58	←	←	←	←	←	←	←	←
B3 59	←	CONCERT CYMBAL 1	←	←	←	←	←	←
C4 60	←	←	←	←	←	←	←	←
C#4 61	←	←	←	←	←	←	←	←
D4 62	←	←	←	←	←	←	←	←
E♭4 63	←	←	←	←	←	←	←	←
E4 64	←	←	←	←	←	←	←	←
F4 65	←	←	←	←	←	←	←	←
F#4 66	←	←	←	←	←	←	←	←
G4 67	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭4 68	←	←	←	←	←	←	←	←
A4 69	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭4 70	←	←	←	←	←	←	←	←
B4 71	←	←	←	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←	←	←	←
C#5 73	←	←	←	←	←	←	←	←
D5 74	←	←	←	←	←	←	←	←
E♭5 75	←	←	←	←	←	←	←	←
E5 76	←	←	←	←	←	←	←	←
F5 77	←	←	←	←	←	←	←	←
F#5 78	←	←	←	←	←	←	←	←
G5 79	←	←	←	←	←	←	←	←
A♭5 80	←	←	←	←	←	←	←	←
A5 81	←	←	←	←	←	←	←	←
B♭5 82	←	←	←	←	←	←	←	←
B5 83	←	←	←	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←	←	←	←
C#6 85	←	←	←	←	←	←	←	←
D6 86	←	←	←	←	←	←	←	←
E♭6 87	←	←	←	←	←	←	←	←
E6 88	←	←	←	←	←	←	←	←
F6 89	—	—	ELEC KICK 1	ELEC KICK 1	ELEC KICK 1	ELEC KICK 1	ELEC KICK 1	ELEC KICK 1
F#6 90	—	—	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 1 KICK 1	SYNTH 1 KICK 1
G6 91	—	—	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 1 KICK 2	SYNTH 1 KICK 2
A♭6 92	—	—	DANCE KICK 3	DANCE KICK 3	DANCE KICK 3	DANCE KICK 3	DANCE KICK 3	DANCE KICK 3
A6 93	—	—	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 1	TECHNO KICK 1
B♭6 94	—	—	HIP-HOP BD 5	HIP-HOP BD 5	HIP-HOP BD 5	HIP-HOP BD 5	HIP-HOP BD 5	HIP-HOP BD 5
B6 95	—	—	HIP-HOP BD 6	HIP-HOP BD 6	HIP-HOP BD 6	HIP-HOP BD 6	HIP-HOP BD 6	HIP-HOP BD 6
C7 96	—	—	TECHNO KICK 4	TECHNO KICK 4	TECHNO KICK 4	TECHNO KICK 4	TECHNO KICK 4	TECHNO KICK 4
C#7 97	—	—	DANCE KICK 2	DANCE KICK 2	DANCE KICK 2	DANCE KICK 2	DANCE KICK 2	DANCE KICK 2
D7 98	—	—	DANCE KICK 1	DANCE KICK 1	DANCE KICK 1	DANCE KICK 1	DANCE KICK 1	DANCE KICK 1
E♭7 99	—	—	DANCE KICK 5	DANCE KICK 5	DANCE KICK 5	DANCE KICK 5	DANCE KICK 5	DANCE KICK 5
E7 100	—	—	DANCE KICK 6	DANCE KICK 6	DANCE KICK 6	DANCE KICK 6	DANCE KICK 6	DANCE KICK 6
F7 101	—	—	POWER SNARE 2	POWER SNARE 2	POWER SNARE 2	POWER SNARE 2	POWER SNARE 2	POWER SNARE 2
F#7 102	—	—	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1	SYNTH 1 SNARE 1
G7 103	—	—	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2	SYNTH 1 SNARE 2
A♭7 104	—	—	SYNTH 2 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1	SYNTH 2 SNARE 1
A7 105	—	—	SYNTH 2 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2	SYNTH 2 SNARE 2
B♭7 106	—	—	HIP-HOP SNARE 5	HIP-HOP SNARE 5	HIP-HOP SNARE 5	HIP-HOP SNARE 5	HIP-HOP SNARE 5	HIP-HOP SNARE 5
B7 107	—	—	HIP-HOP SNARE 6	HIP-HOP SNARE 6	HIP-HOP SNARE 6	HIP-HOP SNARE 6	HIP-HOP SNARE 6	HIP-HOP SNARE 6
C8 108	—	—	TECHNO SNARE 3	TECHNO SNARE 3	TECHNO SNARE 3	TECHNO SNARE 3	TECHNO SNARE 3	TECHNO SNARE 3
C#8 109	—	—	TECHNO SNARE 5	TECHNO SNARE 5	TECHNO SNARE 5	TECHNO SNARE 5	TECHNO SNARE 5	TECHNO SNARE 5
D8 110	—	—	TECHNO SNARE 6	TECHNO SNARE 6	TECHNO SNARE 6	TECHNO SNARE 6	TECHNO SNARE 6	TECHNO SNARE 6
E♭8 111	—	—	DANCE SNARE 4	DANCE SNARE 4	DANCE SNARE 4	DANCE SNARE 4	DANCE SNARE 4	DANCE SNARE 4
E8 112	—	—	DANCE SNARE 5	DANCE SNARE 5	DANCE SNARE 5	DANCE SNARE 5	DANCE SNARE 5	DANCE SNARE 5

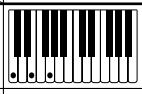
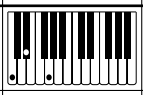
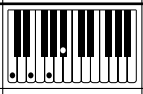
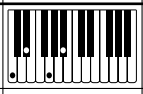
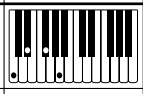
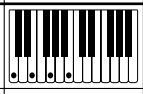
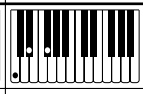
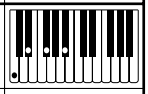
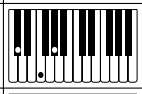
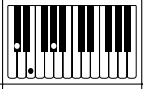
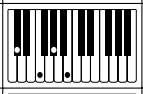
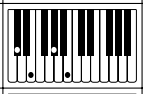
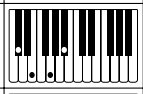
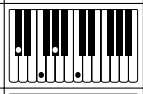
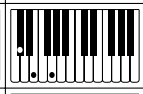
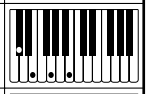
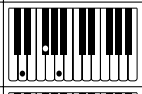
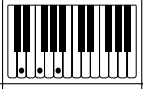
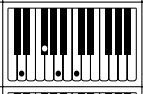
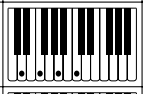
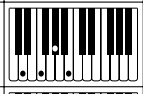
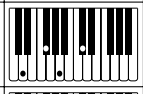
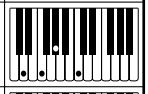
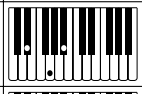
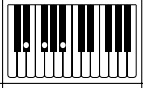
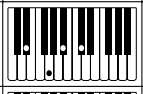
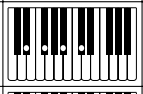
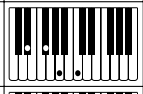
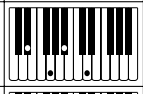
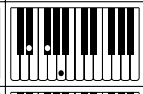
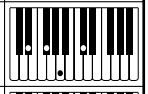
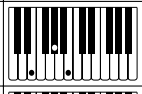
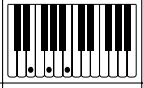
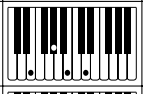
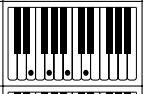
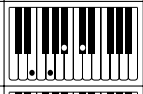
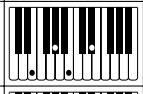
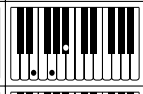
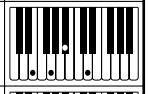
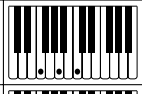
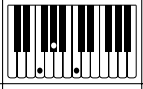
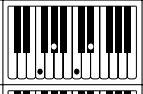
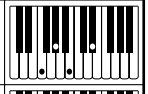
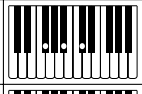
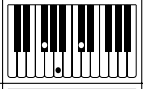
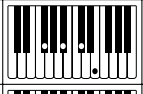
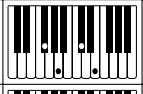
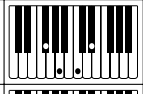
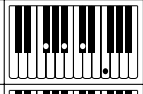
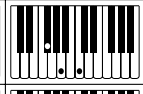
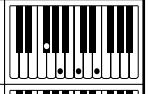
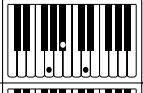
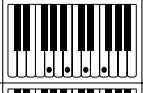
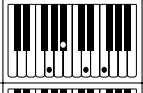
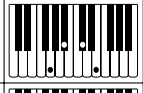
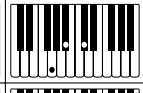
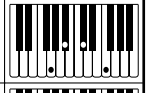
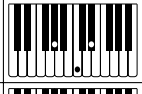
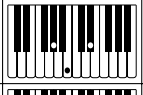
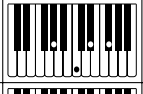
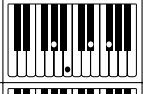
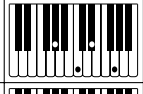
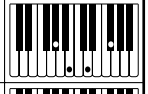
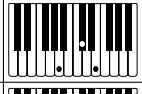
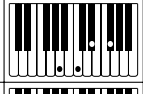
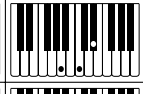
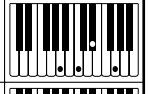
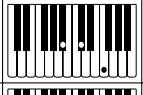
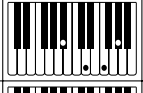
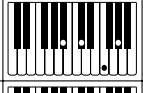
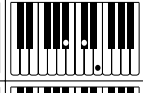
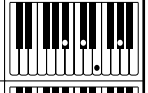
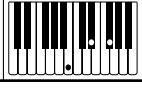
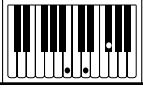
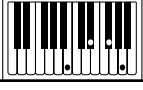
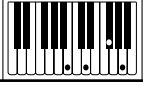
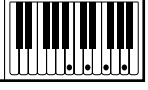
Liste des rythmes

No.	Nom des rythmes
8 BEAT	
0	8 BEAT 1
1	8 BEAT 2
2	8 BEAT 3
3	8 BEAT POP 1
4	8 BEAT POP 2
5	8 BEAT POP 3
6	60'S SOUL
7	8 BEAT DANCE
8	POP ROCK 1
9	POP ROCK 2
16 BEAT	
10	16 BEAT 1
11	16 BEAT 2
12	16 BEAT 3
13	SLOW 16 BEAT
14	16 BEAT SHUFFLE 1
15	16 BEAT SHUFFLE 1
16	FUNK 1
17	FUNK 2
18	FUSION
19	LATIN FUSION
POPS	
20	POP
21	SOUL
22	POP SHUFFLE 1
23	POP SHUFFLE 2
24	SOUL POP
25	WORLD POP
26	MELLOW R&B
27	60'S POP
28	80'S POP
29	POP WALTZ
BALLAD	
30	8 BEAT BALLAD 1
31	8 BEAT BALLAD 2
32	8 BEAT BALLAD 3
33	16 BEAT BALLAD 1
34	16 BEAT BALLAD 2
35	16 BEAT BALLAD 3
36	6/8 BALLAD
37	POP BALLAD
38	OLDIES BALLAD
39	SERENADE
ROCK	
40	ROCK 1
41	ROCK 2
42	R&B
43	SHUFFLE ROCK
44	SLOW ROCK
45	HEAVY METAL
46	60'S ROCK
47	SHUFFLE BOOGIE
48	BLUES
49	TWIST
DANCE	
50	TRANCE 1
51	TRANCE 2
52	AMBIENT 1
53	AMBIENT 2
54	AMBIENT 3
55	RAVE
56	TECHNO
57	DIGITAL ROCK
58	HOUSE
59	LATIN HOUSE
60	DANCE 1
61	DANCE 2
62	MODERN R&B
63	HIP-HOP
64	TRIP-HOP
65	ELECTRIC POP
66	DANCE POP 1
67	DANCE POP 2
68	DANCE POP 3
69	DISCO SOUL
JAZZ	
70	FAST BIG BAND
71	MIDDLE BIG BAND
72	SLOW BIG BAND
73	JAZZ COMBO
74	SWING
75	SLOW SWING
76	MODERAN JAZZ
77	FOX TROT
78	QUICKSTEP
79	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
80	POLKA
81	POLKA FOX
82	POP POLKA
83	1.Mar
84	2.Mar
85	GERMAN MARCH
86	WALTZ 1
87	WALTZ 2
88	VINNESE WALTZ
89	FRENCH WALTZ
LATIN/VARIOUS	
90	BOSSA NOVA 1
91	BOSSA NOVA 2
92	SAMBA
93	MERENGUE
94	CUMBIA
95	CHA-CHA-CHA
96	SALSA
97	BEGUINE
98	BOLERO
99	MAMBO
100	RHUMBA
101	TANGO 1
102	TANGO 2
103	REGGAE 1
104	REGGAE 2
105	SKA
106	BLUEGRASS
107	COUNTRY
108	COUNTRY SHUFFLE
109	COUNTRY WALTZ
110	FAST GOSPEL
111	SLOW GOSPEL
112	BROADWAY
113	JIVE
114	DIXIE
115	PASODOBLE
116	SIRTAKI
117	HAWAIAN
118	ADANI
119	BALADI
FOR PIANO	
120	PIANO BALLAD 1
121	PIANO BALLAD 2
122	PIANO BALLAD 3
123	EP BALLAD 1
124	EP BALLAD 2
125	BLUES BALLAD
126	MELLOW JAZZ
127	JAZZ COMBO 2
128	RAGTIME
129	BOOGIE WOOGIE
130	ARPEGGIO 1
131	ARPEGGIO 2
132	ARPEGGIO 3
133	PIANO BALLAD 4
134	6/8 MARCH
135	3.Mar
136	2 BEAT
137	WALTZ 3
138	WALTZ 4
139	WALTZ 5

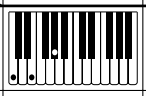
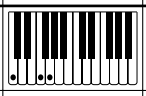
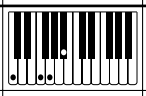
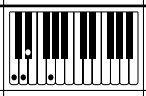
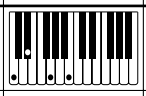
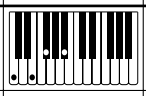
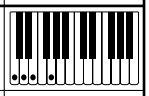
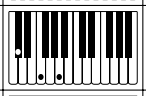
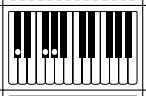
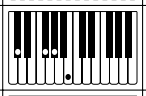
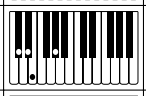
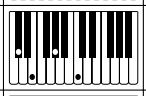
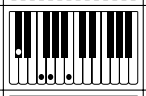
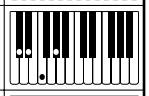
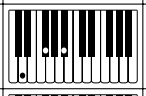
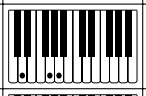
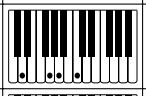
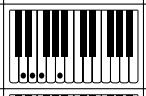
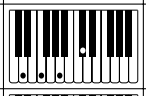
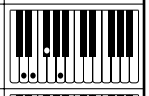
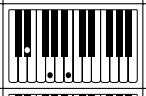
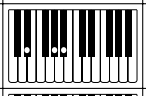
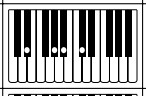
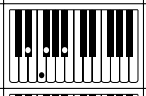
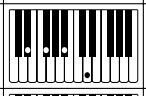
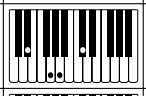
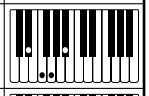
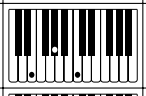
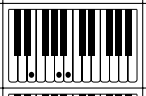
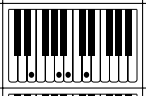
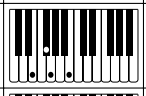
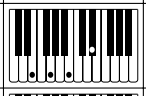
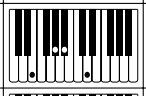
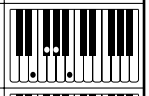
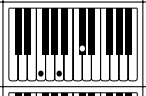
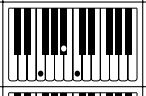
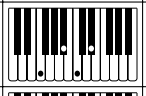
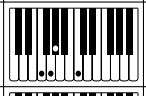
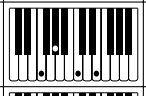
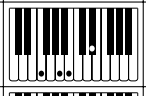
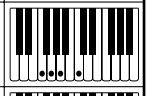
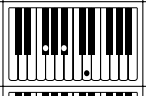
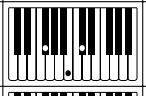
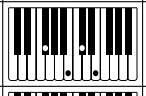
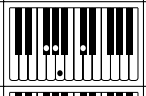
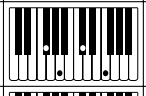
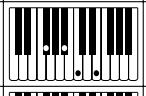
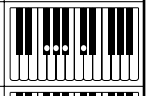
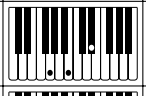
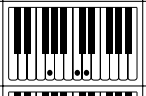
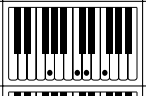
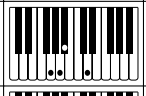
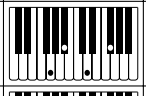
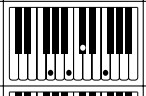
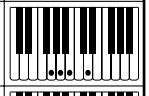
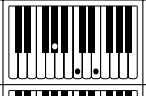
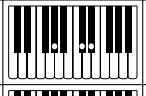
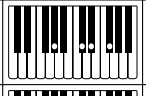
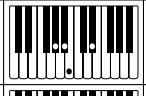
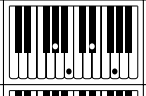
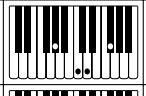
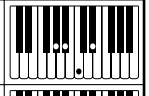
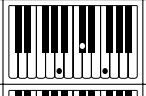
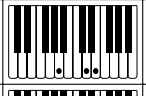
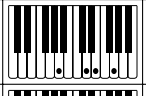
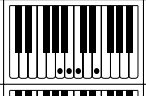
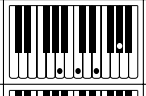
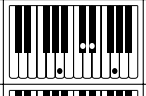
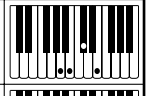
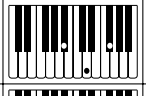
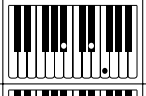
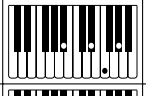
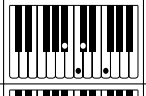
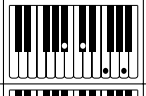
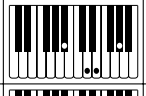
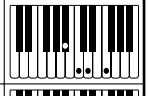
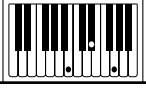
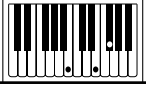
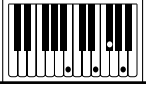
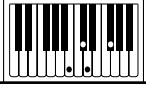
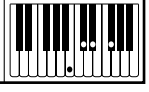
735A-F-128A

WK3000_f_A-01-16.p65 14 03.10.8, 3:31 PM

Charte des accords FINGERED

Type d'accord / Fondamentale	M	m	7	m7	dim7	M7	dim	m7-5
C								
C♯/(D♭)								
D								
(D♯)/E♭								
E								
F								
F♯/(G♭)								
G								
(G♯)/A♭								
A								
(A♯)/B♭								
B								

∗ Vous pouvez utiliser les doigtés ci-dessus pour appliquer des accords sur la partie clavier d'accompagnement.

Type d'accord / Fondamentale	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7-5	add9
C							
C♯/(D♭)							
D							
(D♯)/E♭							
E							
F							
F♯/(G♭)							
G							
(G♯)/A♭							
A							
(A♯)/B♭							
B							

WK3000_f_A-17-18.p65
735A-F-131A
17
03.10.8, 3:31 PM

Liste d'effets

Liste des effets REVERB

No.	Nom affiché	Nom du type
00	Room 1	Room 1
01	Room 2	Room 2
02	Room 3	Room 3
03	Hall 1	Hall 1
04	Hall 2	Hall 2
05	Plate 1	Plate 1
06	Delay	Delay
07	PanDelay	Pan Delay
08	Plate 2	Plate 2
09	Plate 3	Plate 3
10	LrgRoom 1	Large Room 1
11	LrgRoom 2	Large Room 2
12	Stadium 1	Stadium 1
13	Stadium 2	Stadium 2
14	LongDly 1	Long Delay 1
15	LongDly 2	Long Delay 2

Liste des types d'égalisation

No.	Nom affiché	Nom du type
0	Standard	Standard
1	Bass +	Bass +
2	Treble +	Treble +
3	Loundness	Loundness
4	Mellow	Mellow
5	Bright	Bright
6	Rock	Rock
7	Dance	Dance
8	Jazz	Jazz
9	Classic	Classic

Liste des effets CHORUS

No.	Nom affiché	Nom du type
00	Chorus 1	Chorus 1
01	Chorus 2	Chorus 2
02	Chorus 3	Chorus 3
03	Chorus 4	Chorus 4
04	FBChorus	Feedback Chorus
05	Flanger1	Flanger 1
06	SDelay 1	Short Delay 1
07	SDelay 2	Short Delay 2
08	SFChorus	Soft Chorus
09	BRChorus	Bright Chorus
10	DPChorus	Deep Chorus
11	Flanger 2	Flanger 2
12	Flanger 3	Flanger 3
13	Flanger 4	Flanger 4
14	SDelay 3	Short Delay 3
15	SDelay 4	Short Delay 4

Listes des effets DSP

Les paramètres réglables dépendent du type de DPS. En outre, les paramètres de chaque type de DSP dépendent de l'algorithme* associé au type de DSP. Voir la liste des algorithmes DSP à la page A-19 pour de plus amples informations.

* Structure de l'effecteur et type de fonctionnement

DSP No.	Code de l'algo-rithme	Nom affiché	Nom du DSP
Dynamics Fx			
[00]	03	Equalize	Equalizer
[01]	06	Comp 1	Compressor 1
[02]	06	Comp 2	Compressor 2
[03]	07	Limiter	Limiter
[04]	13	Enhancer	Enhancer Phaser
Phaser			
[05]	10	Phaser	Phaser
[06]	09	StPhaser	Stereo Phaser
Chorus			
[07]	16	Chorus 1	Chorus 1
[08]	17	Chorus 2	Chorus 2
[09]	19	Chorus 3	Chorus 3
[10]	18	Chorus 4	Chorus 4
[11]	M05	Enha Cho	Enhancer - Chorus
Flanger			
[12]	26	Flanger	Flanger
[13]	M07	EnhaFlan	Enhancer - Flanger

DSP No.	Code de l'algo-rithme	Nom affiché	Nom du DSP
Delay			
[14]	28	Delay	Delay
[15]	22	3Tap Dly	3-Tap Delay
[16]	20	St Delay	Stereo Delay
[17]	21	StXDelay	Stereo Cross Delay
[18]	M06	Enha Dly	Enhancer - Delay
[19]	25	Reflect	Reflection
Cho/Flanger/Delay Combination			
[20]	M02	PhaCho 1	Phaser - Chorus 1
[21]	M02	PhaCho 2	Phaser - Chorus 2
[22]	M04	PhaDly 1	Phaser - Delay 1
[23]	M04	PhaDly 2	Phaser - Delay 2
[24]	M00	ChoDly 1	Chorus - Delay 1
[25]	M00	ChoDly 2	Chorus - Delay 2
[26]	M01	ChoDly 3	Chorus - Delay 3
[27]	M01	ChoDly 4	Chorus - Delay 4
[28]	M19	CmpDelay	Compressor - Delay
[29]	M18	CmpEnDly	Compressor - Enhancer -Delay
[30]	M23	CmpChoRf	Compressor - Chorus -Reflection
[31]	M08	Cho Flan	Chorus - Flanger
[32]	M03	FlanDly 1	Flanger - Delay 1
[33]	M03	FlanDly 2	Flanger - Delay 2
Reverb			
[34]	27	RvbRoom1	Reverb Room 1
[35]	27	RvbRoom2	Reverb Room 2
[36]	27	RvbRoom3	Reverb Room 3
[37]	27	RvbHall 1	Reverb Hall 1
[38]	27	RvbHall 2	Reverb Hall 2
[39]	27	RvbPlate	Reverb Plate
[40]	23	GateRvb 1	Gate Reverb 1
[41]	23	GateRvb 2	Gate Reverb 2
[42]	24	GateRvb 3	Gate Reverb 3
[43]	24	GateRvb 4	Gate Reverb 4

DSP No.	Code de l'algo-rithme	Nom affiché	Nom du DSP
Pan/Tremolo Fx			
[44]	01	Tremolo	Tremolo
[45]	M09	Cho Trem	Chorus - Tremolo
[46]	00	Auto Pan	Auto Pan
[47]	M10	PhaAPan 1	Phaser - Auto Pan 1
[48]	M10	PhaAPan 2	Phaser - Auto Pan 2
[49]	M20	PhaChoAP	Phaser - Chorus - Auto Pan
Rotary Fx			
[50]	11	Rotary 1	Rotary 1
[51]	11	Rotary 2	Rotary 2
[52]	12	Od Rot 1	Overdrive - Rotary 1
[53]	12	Od Rot 2	Overdrive - Rotary 2
[54]	M17	RotRef 1	Rotary - Reflection 1
[55]	M17	RotRef 2	Rotary - Reflection 2
[56]	M17	RotRef 3	Rotary - Reflection 3
[57]	M16	OdRtRef 1	Overdrive - Rotary - Reflection 1
[58]	M16	OdRtRef 2	Overdrive - Rotary - Reflection 2
[59]	M16	OdRtRef 3	Overdrive - Rotary - Reflection 3
Wah Fx			
[60]	04	LFO Wah	LFO Wah
[61]	05	Auto Wah	Auto Wah
[62]	M21	AWhChDly	Auto Wah - Chorus - Delay
[63]	M22	LWhChDly	LFO Wah - Chorus - Delay
Guitar Fx			
[64]	08	Crunch	Crunch
[65]	08	Ovrdrive	Overdrive
[66]	08	Dist 1	Distortion 1
[67]	08	Dist 2	Distortion 2
[68]	08	Metal	Metal
[69]	08	Fuzz	Fuzz
[70]	M29	CrnPhase	Crunch - Phaser
[71]	M29	Od Phase	Overdrive - Phaser

DSP No.	Code de l'algo-rithme	Nom affiché	Nom du DSP
[72]	M30	Crn Cho	Crunch - Chorus
[73]	M30	OdChorus	Overdrive - Chorus
[74]	M30	Dist Cho	Distortion - Chorus
[75]	M30	MetalCho	Metal - Chorus
[76]	M31	DistFlan	Distortion - Flanger
[77]	M31	Met Flan	Metal - Flanger
[78]	M28	CrnDelay	Crunch - Delay
[79]	M28	Od Delay	Overdrive - Delay
[80]	M28	DistDly 1	Distortion - Delay 1
[81]	M28	DistDly 2	Distortion - Delay 2
[82]	M28	MetalDly	Metal - Delay
[83]	M28	Fuzz Dly	Fuzz - Delay
[84]	M24	CrChoDly	Crunch - Chorus - Delay
[85]	M24	DsChoDly	Distortion - Chorus - Delay
[86]	M25	CmpCrDly	Compressor - Crunch - Delay
[87]	M26	AWhCrDly	Auto Wah - Crunch - Delay
[88]	M26	AWhOdDly	Auto Wah - Overdrive - Delay
[89]	M26	AWhDsDly	Auto Wah - Distortion - Delay
[90]	M27	LWhOdDly	LFO Wah - Overdrive - Delay
[91]	M27	LWhDsDly	LFO Wah - Distortion - Delay
SFX			
[92]	14	Ring Mod	Ring Modulator
[93]	M12	RgChoDly	Ring Modulator - Chorus - Delay
[94]	M13	RingDist	Ring Modulator - Distortion
[95]	15	Lo-Fi	Lo-Fi
[96]	M11	CompLoFi	Compressor - Lo-Fi
[97]	M14	LoFi Ref	Lo-Fi - Reflection
[98]	M15	Crn LoFi	Crunch - Lo-Fi
[99]	M15	DistLoFi	Distortion - Lo-Fi

WK3000_f_A-17-18.p65 18 03.10.8, 3:31 PM 735A-F-132A

WK3000_f_A-19-31.p65
735A-F-133A
19
03.10.8, 3:31 PM

Liste des algorithmes DSP

00 : Auto Pan

■ Fonction

Exécute le panoramique gauche-droite du signal d'entrée en fonction d'un LFO.

■ Paramètres

0 : Vitesse (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du panoramique.

1 : Profondeur (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du panoramique.

01 : Tremolo

■ Fonction

Règle le volume du signal d'entrée en fonction d'un LFO.

■ Paramètres

0 : Vitesse (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du trémolo.

1 : Profondeur (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du trémolo.

02 : 2BandEQ

■ Fonction

Egaliseur à deux bandes.

■ Paramètres

0 : Basse fréquence (Niveau : 0 (200 Hz), 1 (400 Hz), 2 (800 Hz))
Règle la fréquence de coupure de l'égaliseur de la bande des basses fréquences.

1 : Gain des basses fréquences (Niveau : –12, –11, –10 à 0 à +10, +11, +12)
Règle le gain de l'égaliseur de la bande des basses fréquences.

2 : Haute fréquence (Niveau : 0 (6.0 KHz), 1 (8.0 KHz), 2 (10 KHz))
Règle la fréquence de coupure de l'égaliseur de la bande des hautes fréquences.

3 : Gain des hautes fréquences (Niveau : –12, –11, –10 à 0 à +10, +11, +12)
Règle le gain de l'égaliseur de la bande des hautes fréquences.

03 : 3BandEQ

■ Fonction

Egaliseur à trois bandes.

■ Paramètres

0 : Basse fréquence (Niveau : 0 (200 Hz), 1 (400 Hz), 2 (800 Hz))
Règle la fréquence de coupure de l'égaliseur de la bande des basses fréquences.

1 : Gain des basses fréquences (Niveau : –12, –11, –10 à 0 à +10, +11, +12)
Règle le gain de l'égaliseur de la bande des basses fréquences.

2 : Moyennes fréquences (Niveau : 0 (1.0 KHz), 1 (1.3 KHz), 2 (1.6 KHz), 3 (2.0 KHz), 4 (3.0 KHz), 5 (4.0 KHz), 6 (6.0 KHz), 7 (8.0 KHz))
Règle la fréquence centrale de l'égaliseur de la bande des moyennes fréquences.

3 : Gain des moyennes fréquences (Niveau : –12, –11, –10 à 0 à +10, +11, +12)
Règle le gain de l'égaliseur de la bande des moyennes fréquences.

4 : Haute fréquence (Niveau : 0 (6.0 KHz), 1 (8.0 KHz), 2 (10 KHz))
Règle la fréquence de coupure de l'égaliseur de la bande des hautes fréquences.

5 : Gain des hautes fréquences (Niveau : –12, –11, –10 à 0 à +10, +11, +12)
Règle le gain de l'égaliseur de la bande des hautes fréquences.

04 : LFO Wah

■ Fonction

Effet "wah" pouvant être affecté automatiquement à la fréquence en fonction d'un LFO.

■ Paramètres

0 : Niveau d'entrée (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau d'entrée. Le signal d'entrée peut être distordu lorsque le niveau du son fourni, le nombre d'accords ou la valeur de résonance est élevée. Réglez ce paramètre pour éliminer la distorsion.

1 : Résonance (Niveau : 0 à 127)
Règle la résonance du son.

2 : Manuel (Niveau : 0 à 127)
Spécifie la fréquence utilisée comme base pour le filtre wah.

3 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

4 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

05 : Auto Wah

■ Fonction

Effet "wah" pouvant être affecté automatiquement à la fréquence en fonction du niveau du signal d'entrée.

■ Paramètres

0 : Niveau d'entrée (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau d'entrée. Le signal d'entrée peut être distordu lorsque le niveau du son fourni, le nombre d'accords ou la valeur de résonance est élevée. Réglez ce paramètre pour éliminer la distorsion.

1 : Résonance (Niveau : 0 à 127)
Règle la résonance du son.

WK3000_f_A-19-31.p65 20 03.10.8, 3:31 PM 738A-F-134A

2 : Manuel (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence utilisée comme base pour le filtre wah.

3 : Profondeur (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle la profondeur du wah en fonction du niveau du signal d'entrée.
Si la valeur est positive, le filtre wah s'ouvre proportionnellement à la taille du signal d'entrée et produit un son brillant.
Lorsqu'une valeur négative est spécifiée, le filtre Wah se ferme en fonction du niveau du signal d'entrée, et un son sombre est produit.
Une grande valeur rouvre le filtre Wah, même s'il est fermé.

06 : Compressor

■ Fonction

Compresse le signal d'entrée, ce qui peut avoir pour effet de supprimer la variation de niveau et permet de soutenir plus longtemps les sons étouffés.

■ Paramètres

0 : Profondeur (Niveau : 0 à 127)
Règle la compression du signal audio.

1 : Attaque (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée d'attaque du signal d'entrée.
Si la valeur est petite, la compression est rapide, et l'attaque du signal d'entrée est supprimée.
Si la valeur est élevée, la compression est retardée et l'attaque reste telle quelle.

2 : Relâchement (Niveau : 0 à 127)
Règle le temps qui s'écoule entre le moment où le signal d'entrée descend en dessous d'un certain niveau jusqu'à ce que la compression s'arrête.
Si l'on souhaite un effet d'attaque (pas de compression au début du son), réglez le paramètre sur la plus petite valeur possible.
Pour que la compression soit toujours appliquée, désignez une valeur élevée.

3 : Niveau (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de sortie.
Le volume de sortie change en fonction du réglage de profondeur et des caractéristiques du son fourni. Utilisez ce paramètre pour compenser ces changements.

07 : Limiter

■ Fonction

Effecteur pouvant être utilisé pour désigner la limite supérieure du niveau du signal d'entrée.

■ Paramètres

0 : Limite (Niveau : 0 à 127)
Réglage du niveau de volume à partir duquel la limite est valable.

1 : Attaque (Niveau : 0 à 127)
Ajuste le montant de l'attaque du signal d'entrée.

2 : Relâchement (Niveau : 0 à 127)
Ajuste le temps qui s'écoule entre le moment où le signal d'entrée atteint un certain niveau jusqu'à la limite.

3 : Niveau (Niveau : 0 à 127)
Ajuste le niveau du signal de sortie.
Le volume de sortie change en fonction du réglage de la limite et des caractéristiques du son fourni. Utilisez ce paramètre pour compenser ces changements.

08 : Distorsion

■ Fonction

Effet produit par Distorsion + AmpSimulator.

■ Paramètres

0 : Gain (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain d'entrée.

1 : Basses fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain de la bande des basses fréquences.
La fréquence de coupure dépend du DSP préréglé.

2 : Hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain de la bande des hautes fréquences.
La fréquence de coupure dépend du DSP préréglé.

3 : Niveau (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de sortie.

09 : Stereo Phaser

■ Fonction

Phaser stéréo modulant la phase en fonction d'un LFO à onde sinusoïdale.

■ Paramètres

0 : Résonance (Niveau : 0 à 127)
Règle la résonance du son.

1 : Manuel (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle le volume du décalage de phase utilisé comme référence.

2 : Vitesse (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

3 : Profondeur (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

4 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de volume de l'effet.

10 : Phaser

■ Fonction

Phaser mono modulant la phase en fonction d'un LFO à onde sinusoïdale.

■ Paramètres

0 : Résonance (Niveau : 0 à 127)
Règle la résonance du son.

1 : Manuel (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle le volume du décalage de phase utilisé comme référence.

2 : Vitesse (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

WK3000_f_A-19-31.p65
735A-F-135A
21
03.10.8, 3:31 PM

3 : Profondeur (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

4 : Niveau “Wet” (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de volume de l’effet.

11 : Rotary

■ Fonction

Simulateur de haut-parleurs rotatifs.

■ Paramètres

0 : Vitesse (Niveau : Lent, Rapide)
Règle la vitesse sur Lent ou Rapide.

1 : Pause (Niveau : Rotation, Arrêt)
Arrête la rotation des haut-parleurs.

2 : Accélération de la chute (Niveau : 0 à 127)
Règle l’accélération lorsque le mode de vitesse change de Rapide à Lent.

3 : Accélération de la montée (Niveau : 0 à 127)
Règle l’accélération lorsque le mode de vitesse change de lent à rapide.

4 : Vitesse lente (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse de la rotation des haut-parleurs dans le mode Lent.

5 : Vitesse rapide (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse de la rotation des haut-parleurs dans le mode Rapide.

12 : Drive Rotary

■ Fonction

Simulateur de haut-parleurs rotatifs à surattaque.

■ Paramètres

0 : Gain de la surattaque (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain de la surattaque.

1 : Niveau de la surattaque (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de sortie de la surattaque.

2 : Vitesse (Niveau : Lent, Rapide)
Règle le mode de vitesse sur Rapide ou Lent.

3 : Pause (Niveau : Rotation, Arrêt)
Arrête la rotation des haut-parleurs.

4 : Accélération de la chute (Niveau : 0 à 127)
Règle l’accélération lorsque le mode de vitesse change de Rapide à Lent.

5 : Accélération de la montée (Niveau : 0 à 127)
Règle l’accélération lorsque le mode de vitesse change de Lent à Rapide.

6 : Vitesse lente (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse de la rotation des haut-parleurs dans le mode Lent.

7 : Vitesse rapide (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse de la rotation des haut-parleurs dans le mode Rapide.

13 : Enhancer

■ Fonction

Accentue le contour du grave et de l’aigu du signal d’entrée.

■ Paramètres

0 : Basses fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de l’accentuation des basses fréquences.

1 : Gain des basses fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain de l’accentuation des basses fréquences.

2 : Hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de l’accentuation des hautes fréquences.

3 : Gain des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle le gain de l’accentuation des hautes fréquences.

14 : Ring Modulator

■ Fonction

Modulateur en anneau (modulateur AM) qui permet de moduler la fréquence de l’oscillateur interne (OSC) en fonction d’un LFO interne.

■ Paramètres

0 : Fréquence OSC (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de référence de l’oscillateur interne.

1 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

2 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

3 : Niveau “Wet” (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l’effet.

4 : Niveau “Dry” (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau du son original.

15 : Lo-Fi

■ Fonction

Effecteur reproduisant un son Lo-Fi type rétro en utilisant un générateur de bruit 1 (générateur de scratchage de type phonographe) et un générateur de bruit 2 (générateur de bruit blanc ou rose continu de type radio FM), la modulation du son (modulation d’amplitude = AM) et la distorsion des caractéristiques de la fréquence.

■ Paramètres

0 : Niveau de bruit 1 (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau du générateur de bruit 1.

1 : Densité du bruit (Niveau : 0 à 127)
Règle la densité du bruit du générateur de bruit 1.

2 : Niveau du bruit 2 (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau du générateur de bruit 2.

3 : Densité du bruit (Niveau : 0 à 127)
Règle la densité du bruit du générateur de bruit 2.

4 : Sonorité (Niveau : 0 à 127)
Règle la sonorité.

5 : Résonance (Niveau : 0 à 127)
Règle la résonance du son.

6 : Basses fréquences : (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle le volume des sons graves.

7 : Niveau (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de sortie.

16 : 1-Phase Chorus

■ Fonction

Chorus monophonique en fonction d'un LFO à onde sinusoïdale.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

1 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

2 : Rétroaction (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle la rétroaction du son.

3 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

17 : Sin 2-Phase Chorus

■ Fonction

Chorus stéréo en fonction d'un LFO à forme sinusoïdale.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

1 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

2 : Rétroaction (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle la rétroaction du son.

3 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

18 : 3-Phase Chorus

■ Fonction

Chorus à 3 phases en fonction de deux LFO ayant des vitesses d'onde sinusoïdale différentes.

■ Paramètres

0 : Vitesse 1 (Vitesse du LFO rapide) (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO1.

1 : Profondeur 1 (Profondeur du LFO rapide) (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO1.

2 : Vitesse 2 (Vitesse du LFO lent) (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO2.

3 : Profondeur 2 (Profondeur du LFO lent) (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO2.

4 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

19 : Tri 2-Phase Chorus

■ Fonction

Chorus stéréo en accord avec l'onde triangulaire LFO.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

1 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

2 : Rétroaction (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle la rétroaction du son.

3 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

20 : Stereo Delay 1

■ Fonction

Retard de l'entrée et de la sortie stéréo.

■ Paramètres

0 : Durée du retard (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard.

1 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition du retard.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement du retard des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Rapport L (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal gauche.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

5 : Rapport R (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal droit.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

21 : Stereo Delay 2

■ Fonction

Retard à rétroaction croisée de l'entrée et de la sortie stéréo.

■ Paramètres

0 : Durée du retard (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard.

1 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition du retard.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement du retard des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Rapport L (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal gauche.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

5 : Rapport R (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal droit.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

WK3000_f_A-19-31.p65
22
03.10.8, 3:31 PM
736A-F-136A

WK3000_f_A-19-31.p65
735A-F-137A
23
03.10.8, 3:31 PM

22 : 3-Tap Delay

■ Fonction

Retard à 3 sorties gauche/centre/droite.

■ Paramètres

0 : Durée du retard (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard.

1 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition du retard.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement du retard des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Rapport L (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal gauche.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

5 : Rapport C (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal central.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

6 : Rapport R (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal droit.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

23 : Gate Reverb

■ Fonction

Fader créant une réverbération artificielle qui résonne comme si elle était coupée par une porte.

■ Paramètres

0 : LPF (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Une petite valeur coupe l'aigu.

1 : HPF (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
Une grande valeur coupe le grave.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition de la réverbération.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement du retard des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Diffusion (Niveau : 0 à 127)
Fournit un réglage fin de la réverbération.

5 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

6 : Niveau "Dry" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau du son original.

24 : Reverse Gate Reverb

■ Fonction

Réverbération à effet de porte avec effet de rotation inverse.

■ Paramètres

0 : LPF (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
Une petite valeur coupe l'aigu.

1 : HPF (Niveau : 0 à 127)
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut.
Une grande valeur coupe le grave.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition de la réverbération.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement de la réverbération des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Diffusion (Niveau : 0 à 127)
Fournit un réglage fin de la réverbération.

5 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

6 : Niveau "Dry" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau du son original.

25 : Reflection

■ Fonction

Effecteur qui extraie la première réflexion du son réverbéré.

■ Paramètres

0 : Type (Niveau : 0 à 7)
Huit motifs de réflexions sont disponibles.

1 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition de la réflexion.

3 : Sonorité (Niveau : 0 à 127)
Règle la sonorité de la réflexion.

26 : Flanger

■ Fonction

Flanger en fonction d'un LFO à onde sinusoïdale.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la vitesse du LFO.

1 : Profondeur du LFO (Niveau : 0 à 127)
Règle la profondeur du LFO.

2 : Rétroaction (Niveau : –64 à 0 à +63)
Règle la rétroaction du son.

3 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

WK3000_f_A-19-31.p65 24 03.10.8, 3:31 PM 735A-F-138A

27 : Reverb

■ Fonction

Effecteur qui préserve la respiration d'un son en ajoutant de la réverbération.

■ Paramètres

0 : Sonorité (Niveau : 0 à 127)
Règle la sonorité de la réverbération.

1 : Durée (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée de la réverbération.

2 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement de la réverbération des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

3 : Niveau ER (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de la réflexion initiale.

4 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

28 : 2-Tap Delay

■ Fonction

Retard 2 sorties gauche/droite.

■ Paramètres

0 : Durée du retard (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard.

1 : Niveau "Wet" (Niveau : 0 à 127)
Règle le niveau de l'effet.

2 : Rétroaction (Niveau : 0 à 127)
Règle la répétition du retard.

3 : Amortissement des hautes fréquences (Niveau : 0 à 127)
Règle l'amortissement du retard des hautes fréquences.
Plus la valeur est petite, plus l'amortissement est grand.

4 : Rapport L (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal gauche.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

5 : Rapport R (Niveau : 0 à 127)
Règle la durée du retard du canal droit.
Proportionnel à la valeur définie pour la durée du retard.

★ Les algorithmes "Multi" suivants sont utilisés avec les algorithmes décrits ci-dessus. Les paramètres sont partagés par les deux types d'algorithmes.

M00 : Multi00 (Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO du chorus
1 : Profondeur du LFO du chorus
2 : Rétroaction du chorus
3 : Niveau "Wet" du retard
4 : Durée du retard
5 : Niveau "Wet" du retard
6 : Rétroaction du retard
7 : Amortissement des hautes fréquences du retard

M01 : Multi01 (3-Phase Chorus – 3-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à 3-Phase Chorus – 3-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Vitesse du chorus 1
1 : Profondeur du chorus 1
2 : Vitesse du chorus 2
3 : Profondeur du chorus 2
4 : Niveau "Wet" du retard
5 : Durée du retard
6 : Niveau "Wet" du retard
7 : Rétroaction du retard

M02 : Multi02 (Phaser – 3-Phase Chorus)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Phaser – 3-Phase Chorus.

■ Paramètres

0 : Résonance du phaser
1 : Manuel du phaser
2 : Vitesse du phaser
3 : Profondeur du phaser
4 : Vitesse du chorus 1
5 : Profondeur du chorus 1
6 : Vitesse du chorus 2
7 : Profondeur du chorus 2

M03 : Multi03 (Flanger – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Flanger – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO du flanger
1 : Profondeur du LFO du flanger
2 : Rétroaction du flanger
3 : Niveau "Wet" du flanger
4 : Durée du retard
5 : Niveau "Wet" du retard
6 : Rétroaction du retard
7 : Amortissement des hautes fréquences du retard

WK3000_f_A-19-31.p65
735A-F-139A
25
03.10.8, 3:31 PM

M04 : Multi04 (Stereo Phaser – Stereo Delay 1)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Stereo Phaser – Stereo Delay 1.

■ Paramètres

0 : Résonance du phaser
1 : Manuel du phaser
2 : Vitesse du phaser
3 : Profondeur du phaser
4 : Niveau "Wet" du flanger
5 : Durée du retard
6 : Niveau "Wet" du retard
7 : Rétroaction du retard

M05 : Multi05 (Enhancer – 1-Phase Chorus)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Enhancer – 1-Phase Chorus.

■ Paramètres

0 : Basses fréquences de l'accentuation
1 : Gain des basses fréquences de l'accentuation
2 : Hautes fréquences de l'accentuation
3 : Gain des hautes fréquences de l'accentuation
4 : Vitesse du LFO du chorus
5 : Profondeur du LFO du chorus
6 : Rétroaction du chorus
7 : Niveau "Wet" du chorus

M06 : Multi06 (Enhancer – 2-Tap Delay)

■ Function

Multi-effecteur relié à Enhancer – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Basses fréquences de l'accentuation
1 : Gain des basses fréquences de l'accentuation
2 : Hautes fréquences de l'accentuation
3 : Gain des hautes fréquences de l'accentuation
4 : Durée du retard
5 : Niveau "Wet" du retard
6 : Rétroaction du retard
7 : Amortissement des hautes fréquences du retard

M07 : Multi07 (Enhancer – Flanger)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Enhancer – Flanger.

■ Paramètres

0 : Basses fréquences de l'accentuation
1 : Gain des basses fréquences de l'accentuation
2 : Hautes fréquences de l'accentuation
3 : Gain des hautes fréquences de l'accentuation
4 : Vitesse du LFO du flanger
5 : Profondeur du LFO du flanger
6 : Rétroaction du flanger
7 : Niveau "Wet" du flanger

M08: Multi08 (Sin 2-Phase Chorus – Flanger)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Sin 2-Phase Chorus – Flanger.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO du chorus
1 : Profondeur du LFO du chorus
2 : Rétroaction du chorus
3 : Niveau "Wet" du retard
4 : Vitesse du LFO du flanger
5 : Profondeur du LFO du flanger
6 : Rétroaction du flanger
7 : Niveau "Wet" du flanger

M09 : Multi09 (Sin 2-Phase Chorus – Tremolo)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Sin 2-Phase Chorus – Tremolo.

■ Paramètres

0 : Vitesse du LFO du chorus
1 : Profondeur du LFO du chorus
2 : Rétroaction du chorus
3 : Niveau "Wet" du retard
4 : Vitesse du trémolo
5 : Profondeur du trémolo

M10 : Multi10 (Stereo Phaser – Auto Pan)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Stereo Phaser – Auto Pan.

■ Paramètres

0 : Résonance du phaser
1 : Manuel du phaser
2 : Vitesse du phaser
3 : Profondeur du phaser
4 : Niveau "Wet" du phaser
5 : Vitesse de l'autopan
6 : Profondeur de l'autopan

M11 : Multi11 (Compressor – Lo-Fi)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Compressor – Lo-Fi.

■ Paramètres

0 : Profondeur de la compression
1 : Attaque de la compression
2 : Niveau de la compression
3 : Bruit Lo-Fi 1
4 : Bruit Lo-Fi 2
5 : Sonorité Lo-Fi
6 : Résonance Lo-Fi
7 : Grave LoFi

M12 : Multi12 (Ring Modulator – Sin 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Ring Modulator – Sin 2-Phase Chorus.

■ Paramètres

0 : Fréquence OSC de la boucle
1 : Vitesse du LFO de la boucle
2 : Profondeur du LFO de la boucle
3 : Niveau "Wet" de la boucle
4 : Niveau "Dry" de la boucle
5 : Profondeur du LFO du chorus
6 : Durée du retard
7 : Niveau "Wet" du retard

M13 : Multi13 (Ring Modulator – Distorsion)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Ring Modulator – Distorsion.

■ Paramètres

0 : Fréquence OSC de la boucle
1 : Vitesse du LFO de la boucle
2 : Profondeur du LFO de la boucle
3 : Niveau "Wet" de la boucle
4 : Niveau "Dry" de la boucle
5 : Gain de la distorsion
6 : Sonorité de la distorsion
7 : Niveau de la distorsion

M14 : Multi14 (Lo-Fi – Reflection)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Lo-Fi – Reflection.

■ Paramètres

0 : Bruit Lo-Fi 1
1 : Bruit Lo-Fi 2
2 : Sonorité Lo-Fi
3 : Résonance Lo-Fi
4 : Type de réflexion
5 : Niveau "Wet" de la réflexion
6 : Rétroaction de la réflexion
7 : Sonorité de la réflexion

M15 : Multi15 (Distorsion – Lo-Fi)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – Lo-Fi.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Bruit Lo-Fi 1
5 : Bruit Lo-Fi 2
6 : Sonorité Lo-Fi
7 : Résonance Lo-Fi

M16 : Multi16 (Drive Rotary – Reflection)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Drive Rotary – Reflection.

■ Paramètres

0 : Gain du rotatif d'attaque
1 : Niveau du rotatif d'attaque
2 : Vitesse du rotatif d'attaque
3 : Vitesse lente du rotatif d'attaque
4 : Vitesse rapide du rotatif d'attaque
5 : Niveau "Wet" de la réflexion
6 : Rétroaction de la réflexion
7 : Sonorité de la réflexion

M17 : Multi17 (Rotary – Reflection)

■ Fonction

Fonction Multi-effecteur relié à Rotary – Reflection.

■ Paramètres

0 : Vitesse du rotatif
1 : Pause du rotatif
2 : Vitesse lente du rotatif
3 : Vitesse rapide du rotatif
4 : Niveau "Wet" de la réflexion
5 : Rétroaction de la réflexion
6 : Sonorité de la réflexion

M18 : Multi18 (Compressor – Enhancer – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Compressor – Enhancer – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Profondeur de la compression
1 : Attaque de la compression
2 : Niveau de la compression
3 : Gain des basses fréquences de l'accentuation
4 : Gain des hautes fréquences de l'accentuation
5 : Durée du retard
6 : Niveau "Wet" du retard
7 : Rétroaction du retard

M19 : Multi19 (Compressor – Stereo Delay 1)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Compressor – Stereo Delay 1.

■ Paramètres

0 : Profondeur de la compression
1 : Attaque de la compression
2 : Niveau de la compression

WK3000_f_A-19-31.p65
26
03.10.8, 3:31 PM
738A-F-140A

WK3000_f_A-19-31.p65
735A-F-141A
27
03.10.8, 3:31 PM

3 : Niveau de la compression
4 : Durée du retard
5 : Niveau “Wet” du retard
6 : Rétroaction du retard
7 : DAmortissement des hautes fréquences du retard

M20 : Multi20 (Phaser – 1-Phase Chorus – Auto Pan)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Phaser – 1-Phase Chorus – Auto Pan.

■ Paramètres

0 : Résonance du phaser
1 : Manuel du phaser
2 : Vitesse du phaser
3 : Profondeur du phaser
4 : Vitesse du LFO du chorus
5 : Profondeur du LFO du chorus
6 : Vitesse de l’autopan
7 : Profondeur de l’autopan

M21 : Multi21 (Auto Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Auto Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Résonance du Wah
1 : Manuel du Wah
2 : Profondeur du Wah
3 : Vitesse du LFO du chorus
4 : Profondeur du LFO du chorus
5 : Durée du retard
6 : Niveau“Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M22 : Multi22 (LFO Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à LFO Wah – Tri 2-Phase Chorus – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Résonance du Wah
1 : Manuel du Wah
2 : Vitesse du LFO du Wah
3 : Profondeur du LFO du Wah
4 : Profondeur du LFO du chorus
5 : Durée du retard
6 : Niveau “Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M23 : Multi23 (Compressor – Sin 2-Phase Chorus – Reflection)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Compressor – Sin 2-Phase Chorus – Reflection.

■ Paramètres

0 : Profondeur de la compression
1 : Attaque de la compression
2 : Niveau de la compression
3 : Vitesse du LFO du chorus
4 : Profondeur du LFO du chorus
5 : Niveau “Wet” de la réflexion
6 : Rétroaction de la réflexion
7 : Sonorité de la réflexion

M24 : Multi24 (Distortion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – 1-Phase Chorus – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Profondeur du LFO du chorus
5 : Durée du retard
6 : Niveau “Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M25 : Multi25 (Compressor – Distorsion – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Compressor – Distorsion – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Profondeur de la compression
1 : Gain de la distorsion
2 : Basses fréquences de la distorsion
3 : Hautes fréquences de la distorsion
4 : Niveau de la distorsion
5 : Durée du retard
6 : Niveau “Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M26 : Multi26 (Auto Wah – Distorsion – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Auto Wah – Distorsion – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Manuel du Wah
1 : Profondeur du Wah
2 : Gain de la distorsion
3 : Sonorité de la distorsion
4 : Niveau de la distorsion
5 : Durée du retard
6 : Niveau “Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M27 : Multi27 (LFO Wah – Distorsion – 2-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à LFO Wah – Distorsion – 2-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Manuel du Wah
1 : Vitesse du LFO du Wah
2 : Profondeur du LFO du Wah
3 : Gain de la distorsion
4 : Niveau de la distorsion
5 : Durée du retard
6 : Niveau “Wet” du retard
7 : Rétroaction du retard

M28 : Multi28 (Distorsion – 3-Tap Delay)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – 3-Tap Delay.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Durée du retard
5 : Niveau “Wet” du retard
6 : Rétroaction du retard
7 : Amortissement de l’aigu du retard

M29 : Multi29 (Distorsion – Phaser)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – Phaser.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Résonance du phaser
5 : Manuel du phaser
6 : Vitesse du phaser
7 : Profondeur du phaser

M30 : Multi30 (Distorsion – Sin 2-Phase Chorus)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – Sin 2-Phase Chorus.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Vitesse du LFO du chorus
5 : Profondeur du LFO du chorus
6 : Rétroaction du chorus
7 : Niveau “Wet” du chorus

M31 : Multi31 (Distorsion – Flanger)

■ Fonction

Multi-effecteur relié à Distorsion – Flanger.

■ Paramètres

0 : Gain de la distorsion
1 : Basses fréquences de la distorsion
2 : Hautes fréquences de la distorsion
3 : Niveau de la distorsion
4 : Vitesse du LFO du flanger
5 : Profondeur du LFO du flanger
6 : Rétroaction du flanger
7 : Niveau “Wet” du flanger

WK3000_f_A-19-31.p65
28
03.10.8, 3:31 PM
735A-F-142A

735A-F-143A

735A-F-144A

735A-F-145A

WK3000_f_MIDI Chart.p65
2
03.10.8, 3:31 PM
735A-F-146A

Models **WK-3500/WK-3000**

MIDI Implementation Chart

Version: 1.0

Function ..		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	**Default**	1-16	1-16	
Channel	**Changed**	1-16	1-16	
Mode	**Default**	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********	**********	
Note		0-127	0-127	
Number:	**True voice**	**********	0-127*1	*1 Depends on tone.
Velocity	**Note ON**	O 9nH v = 1-127	O 9nH v = 1-127	
	Note OFF	X 9nH v = 0	X	
After	**Key's**	X	X	
Touch	**Ch's**	X	O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	**0,32**	O	O	Bank select
	1	O	O	Modulation
	6,38	O	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Pan
	11	X*2	O	Expression
	16	O	O	DSP Parameter0
	17	O	O	DSP Parameter1
	18	O	O	DSP Parameter2
	19	O	O	DSP Parameter3
	64	O*3	O	Hold1
	66	O*3	O	Sostenuto
	67	O*3	O	Soft pedal
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Release Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Brightness

	72	O	O	Release Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Brightness
	76	O	O	Vibrato rate
	77	O	O	Vibrato depth
	78	O	O	Vibrato delay
	80	O	O	DSP Parameter4
	81	O	O	DSP Parameter5
	82	O	O	DSP Parameter6
	83	O	O	DSP Parameter7
	91	O	O	Reverb send
	93	O	O	Chorus send
	98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All sound off
	120	O	O	Reset all controller
Program Change	**:True #**	O 0-127 **********	O 0-127 **********	
System Exclusive		O	O	
System Common	**: Song Pos** **: Song Sel** **: Tune**	X X X	X X X	
System Real Time	**: Clock** **: Commands**	O O	X X	
Aux	**: Local ON/OFF** **: All notes OFF**	X X	X O	
Messages	**: Active Sense** **: Reset**	X X	O X	
Remarques	*2 **Ne peut pas être envoyé lors de l'exécution au clavier ou de l'exécution de commandes sur la console, mais par les fonctions d'accompagnement automatique ou de mémoire de morceaux.** *3 **Sélectionné en fonction du réglage de la pédale de sustain.**			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

WK3000_f_MIDI Chart.p65
735A-F-147A
3
03.10.8, 3:31 PM

Ce sigle signifie que l'emballage est conforme à la législation allemande en matière de protection de l'environnement.

CASIO

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

F MA0306-A Printed in China
Imprimé en Chine
WK3000/3500-F-1